Земля Тропических Огров

Вступление: Упадок Ирдов

Век Мечтаний был временем, когда драконы пребывали в полной своей славе и власти мечтаний и воображения столь великих, что возникло множество новых существ. Из всех этих существ (как говорят огры), огры были перворожденными. Они были высокими, привлекательными и сильными, без уродливых деформаций, которые обеспокоят их расу в поздние дни.

Затем пришли другие расы, изящные эльфы, задумчивые дварфы и трудолюбивые люди. Эти народы огры встретили в гневе, а затем и насилии, поскольку в те дни огры были гордым народом, подозрительным к другим.

Это было до появления Игрейна, мудрейшего из всех созданий, которые ходили по земле, за исключением только самых благородных драконов. Предусмотрительность Игрейна сказала ему, что насилие приведет к смерти или порабощению самих огров, и он искал более любезный, нежный путь. От людей он узнал силу выбора, и решил отречься от зла и жестокости. Он собрал свой клан и рассказал о новом образе жизни.

Его голос был одарен силой Выбора; большинство огров отвергло свои злые пути, и при этом сделали свой Выбор, и раса огров пала со своих заоблачных высот. И эти огры боялись Игрейна за его мудрость и его способность давать Выбор, и они попытались убить его и тех немногих, кто последовал за ним.

Чтобы сбежать от огров, Игрейн последовал за своим сердцем, и его сердце привело его к морю. В одном большом каноэ последователи Игрейна проложили свой путь, питаемые только верой и мудростью, через бурю и борьбу. И они были награждены, поскольку они высадились на большом острове. Игрейн сказал жить им так, как сказали им жить мудрость и Выбор. Он дал своей дочери ту же власть, что его народ дал ему, после чего он удалился в гору. Столетиями позже древний Игрейн появился из горы, держа свою великую книгу, *Ирданайат*. Он назвал свой народ Ирда, что значит «Мягкие», а затем умер.

Столетиями Ирды жили по образу, созданному Игрейном. Они были миролюбивым народом, который любил жизнь, высоко магическая раса, которая чувствовала близость к силам Века Мечтаний. Они строили свои дома в славном северном море, обогреваемым солнцем.

Их правители сменялись, от сына к сыну, от дочери к дочери, от самого великого Игрейна. Их земля, чудесный остров, была названа Анайатой; это было место красоты и простых удовольствий.

Но прошли столетия, и среди этого мирного народа стал развиваться порок – гордыня. Они строили башни и большие города на склонах, и они начали думать о себе как о существах, находящихся выше других рас мира. Они не стали хвастливыми или высокомерными, но в своей гордости они решили, что им больше не нужны их боги. Они поклонялись им, но только из-за традиции; они считали, что в важных вопросах боги не имели значения.

Именно в это время Ирды столкнулись с испытаниями Катаклизма. На Анайате (как и на Ансалоне), Катаклизм не был наказанием народа за их зло, но испытанием их совершенства, о котором твердил народ.

Ирды провалили свое испытание.

За столетие до Катаклизма начали свое вторжение Темные Огры. Это были огры, которые принадлежали к Ирдам в Век Мечтаний; хоть они и не опустились физически, они стали злыми и жестокими за прошедшие годы. Они напали на Анайату, и Ирды защищались в соответствии с Правом Игрейна (смотрите выдержки из *Ирданайата* в разделе Культуры).

Ирды, после множества кровавых битв, победили Темных Огров и загнали их обратно в их пещеры. Однако Ирды не обратились к своим богам во время этого конфликта; они верили, что они смогут победить без вмешательства божеств. В день Катаклизма Высокий Король Ирдов стоял на склоне горы Игрейна и, отвернувшись от храма, в котором была одна из копий *Ирданайата*, открыто объявил, что Ирды больше не нуждаются в богах.

Затем был гром; остров был разорван на части, и пропасть, образовавшаяся под ногами Высокого Короля, поглотила его. Затем часть острова, которая хранила *Ирданайат*, откололась и погрузилась в глубины моря, необитаемая, за исключением нескольких жрецов, воинов и магов, которые остались преданными богам. Анайата была потеряна.

Катаклизм изменил выживших Ирдов. Война против Темных Огров продолжилась, и снова они отбросили их, хотя большое их количество было забрано в качестве рабов на Ансалон или Таладас. После войны они назвали себя Мисчта. Теперь они прекрасные и гордые создания, которые сохранили большую часть мудрости и достоинств Ирдов, но с большой долью печали. Название острова было изменено с Анайаты на Селазию (Место Раскола).

Во время каждого Зенита Мисчта слышат зов Анайаты, который взывает ко всем Ирдам, которые находятся не на нем, но Высокий Король сказал, что Мисчта никогда не смогут вернуться на Анайату; Анайата должна вернуться к ним так же, как и покинула их, и только тогда Ирды станут снова одним целым.

Обзор

Этот раздел описывает островную цепь коралловых рифов, находящуюся между Таладасом и Подводным Царством Даргонести. Моряки называют этот коралловый риф Хребтом Таладаса. Центральный остров в цепочке, Селазия, является домом для двух главных культур: Сумеречных Ирдов, Мисчта, и Боланди. Мисчта являются остатками культуры Высших Огров, которая некогда находилась на Селазии (тогда части большого острова, известно как Анайата). Боланди являются расой вредных древесных обитателей с властью над иллюзиями.

Островная цепь является также домом для выродившегося племени Оругхи, злых островных монстров, которые поклоняются своим хозяевам, жестоким Нзунта.

Нзунта являются последними «Темными Ограми», остатками некогда широко распространенной культуры злых огров, равных по силе и величию Ирдам. Оругхи производят периодические нападения на Селазию, и они создали связь со злыми существами, типа лацедонов, чтобы уничтожить Мисчта.

Воды Хребта Таладаса также являются домом для акул и других потенциально враждебных существ. На мелководье рифов есть, по крайней мере, один ров, где обитают лацедоны.

Островная цепь лежит вдоль торгового пути между Таладасом и Даргонести. Есть несколько человеческих баз на островах, которые люди используют для пополнения запасов на своих торговых судах. Острова примечательны за их теплый климат, богатую и экзотическую растительность и фауну, дружелюбную и враждебную. Область изобилует большой разновидностью рыб, которая привлекает человеческих рыбаков. Ирды, у которых длинная память, также сделали записи о множестве активных вулканов. Это бурная область, богатая на жизнь и смерть.

На самой Селазии есть большие руины Ирдов; есть также признаки того, что древние силы, подобно вулканам, не совсем уснули.

На этих островах есть друзья (хотя Мисчта являются весьма антиобщественными из-за преследований от рук людей) и враги (Оругхи очень любят людей в качестве еды). Присутствуют древние руины и создания, отсутствующие в других частях Кринна. Короче – приключения!

Хребет Таладаса

Хребет Таладаса был сформирован из-за вулканической деятельности, которая произошла во время позднего Века Мечтаний; некоторые легенды говорят, что Анайата возникла как дар богов Ирдам, наиболее преданным из Перворожденных. Вне зависимости от их происхождения, острова были сформированы двумя силами: вулканами и коралловыми колониями.

Коралловая колония является барьерной разновидностью, сформированной на скелетах мертвых моллюсков и губок. Они наполнены морскими водорослями, планктоном и солнечным светом. Кораллы опираются на мелководье, куда может проникать солнечный свет. Они тянутся во всех направлениях, с темпом от половины до одного фута в год; моряки заметили, что некоторые места, легкодоступные во времена их отцов, теперь слишком опасны для перемещения через них. Запутанный лабиринт кораллов имеет изгибы, которые создают многочисленные пещеры, дом для акул, крабов, мурен и других морских существ. Риф производит водоросли, которые привлекают множество разновидностей рыб в эту область.

В некоторых областях образовались коралловые острова. Эти острова являются атоллами, формирующими петлю вокруг крошечной лагуны; они покрыты мягким белым песком и пальмами. Некоторые из этих коралловых островов используются в качестве остановок между Таладасом и Морскими Королевствами. Им даются названия типа Порт-Шторма, Порт-Дракона и Порт-Тайфуна. Фактически, эти острова являются слишком маленькими, чтобы обеспечить защиту против бурь, и на них никогда не строились никакие портовые сооружения.

Дважды в год торговые корабли проходят через Хребет Таладаса; те семьи или небольшие кланы, которые не имеют ресурсов для такой миграции, остаются здесь и действуют как посредники (буквально) для других кораблей, которые идут в Подводное Королевство. Они избегают всех, кто может представлять для них угрозу (и высоко подозрительны к Мисчта). Иногда на эти небольшие поселения совершают набеги Оругхи; пленники вскоре накрываются на стол.

В древние времена область была слегка вулканической, но вулканическая активность на Хребте возросла после Катаклизма.

Две сотни лет назад остров Ворм возник из моря в грандиозном взрыве огня; его появление было зарегистрировано Мисчта, которые могли видеть его огни за сотни миль. Есть бездействующие и потухшие вулканы на каждом крупном острове в цепи. Регион часто сотрясают землетрясения. Последнее большое землетрясение произошло 50 лет назад; оно разрушило множество построек на Селазии и Федроне, за исключением некоторых руин Ирдов.

Вулканическая активность постоянно дает знать о себе на Ворме. Его горы исходят сильными потоками магмы, которые эффектно текут по склонам вниз. На склонах гор гейзеры бьющей магмы извергаются в воздух, создавая фонтаны расплавленного камня. К счастью для обитателей других островов, вулканическая активность – редкое явление где-то еще.

Вулканическая почва этих гор чрезвычайно плодородна, и растительность произрастает в избытке. Животные в изобилии. По большей части, Хребет Таладаса является одной из самых приятных областей на всем Кринне. Далее следует путеводитель по его основным островам.

Ворм

Ворм – самый южный основной остров Хребта. Из-за его частой вулканической активности его посещают немногие люди, хотя некоторые отважные торговцы высаживались здесь, чтобы собрать его богатую вулканическую почву, чтобы продать ее на Таладасе. Некоторые торговцы утверждают, что ванны в этом веществе обеспечат

мгновенное восстановление и омоложение (естественно, торговцы, говорящие об этом, быстро покидают город после продажи; эти россказни – абсурд, не имеющий под собой никакого основания).

Здесь нет никаких главных обитателей, кроме семьи красных драконов (отлоркс). Они здесь не потому, что они любят «подогретый, приятный» климат, а потому что они трусливые и стыдливые. Они избегают компании других драконов и поэтому они купаются в магме и играются, пытаясь забыть о проклятии Такхизис. Они совершают набеги на Одит, Абшу и покинутые области Федрона, но они оставляют Селазию в покое. Пемзовые камни составляют их рацион.

Лидер драконов – Махаксибал (некогда известный жрецам Такхизис как Горн, но теперь его упоминают под менее милосердными именами). Махаксибал участвовал в Войне Копья, но когда его супруга была убита, он улетел из битвы, отведя свою семью в северное море. Проклятый и опозоренный, он, в конце концов, нашел путь на Ворм. Махаксибал – старый красный дракон, а его дети являются взрослыми драконами, которые вырастили несколько выводков.

Одит

Этот небольшой остров имеет один активный вулкан, который бездействовал несколько сотен лет; говорят, что этот остров некогда был куда больше, но его вулкан яростно извергся во время Катаклизма, уничтожив большую часть острова. Этот остров является домом для широкой разновидности морских птиц.

На острове есть несколько древних руин, чье происхождение неизвестно. Слухи говорят, что великие сокровища скрыты в пещере где-то в вулкане, но они охраняются огнем и духами. Правда в том, что несколько столетий назад этот остров был базой для минотавров. Минотавры вели войну с Нзунта и проиграли. Некогда здесь были сокровища, но они были уничтожены при последнем извержении. Осталось множество немертвых стражей, ждущих приключенцев, чтобы убить их и упокоить.

Семья рухов живет возле вершины высочайшей горы Одита.

Есть также еще одна примечательная опасность на Одите; он является домом для очень старого амфидракона. Этот зверь охотился на корабли столетиями и является очень противным.

Абшу

Этот остров когда-то был частью Одита, но во время Катаклизма большая его часть была уничтожена; брешь в 20 миль теперь разделяет Одит и Абшу. Подобно Одиту, этот остров является прибежищем для морских птиц, чаще всего вари и эмре.

Это единственный вулканический остров Хребта, к которому приближаются человеческие торговые суда; его горы богаты на драгоценные металлы, и некоторые пытались разрабатывать здесь месторождения. Однако все попытки были пресечены бандами Оругхи.

Чандион

Этот самый северный из главных островов Хребта был древним домом для минотавров, которые некогда правили этим регионом, но эти существа давно уже ушли отсюда.

Чандион – угрюмый остров со скалистой поверхностью, покрытый пемзой и густой растительностью; Его скалистые холмы богаты на драгоценные металлы. Пятьдесят лет назад Нзунта приказали 100 Оругхи покинуть свои дома на Федроне и отправиться на Чандион. Они планировали, что огры Чандиона вырастут в силе и, в конечном счете, присоединятся к двустороннему нападению на Мисчта и Боланди. Сегодняшнее население Оругхи на Чандионе составляет около 150; каннибализм и болезни снизили их количество. Оругхи Чандиона оставили свое поклонение Нзунта (и, в действительности,

всякую преданность им) и вернулись к религии Зебоим, злой Морской Королеве. Они построили три башенные святыни в ее честь.

Дикая жизнь обильна на Чандионе. Тигры охотятся по всей земле, питаясь даже Оругхи, хотя меньшую живность убить легче. Здесь также присутствуют слоны в плотных джунглях северо-западного Чандиона.

Малый Таладас

К северу и востоку от Чандиона лежит остров Малый Таладас. Название острову моряки дали в шутку; поскольку как только моряки видят молитвенные башни Чандиона, они делают все, что возможно, чтобы избежать Оругхи. Ландшафт состоит из очень густых, плотных джунглей. Никто не знает, какие опасности скрываются в них.

Федрон

Наиболее опасным островом Хребта является Федрон. Он примечателен за его высокие (но потухшие) вулканы и большое население Оругхи. Менее известен тат факт, что этот остров является последней оставшейся цитаделью злых Нзунта, легендарных Темных Огров.

Столетия назад великий вождь Нзунта, Дум, осознал, что огры сами позволили прийти свой расе в упадок. Физическое уродство, как было предсказано Королем Ирдов Игрейном, стало банальностью. Дум решил, что если его народ будет сохранен, все нечистое влияние исчезнет. Он начал систематическое истребление всего потомства, которое не было чистыми ограми.

Не все смирились с желаниями Дума. Как это случилось и с Игрейном, начались кровавые распри в местах, неизвестных людям. Дум решил бежать с бандой из 50 последователей исключительной чистоты. Он проложил себе путь к большому острову у побережья Ансалона. Там он нашел реликт, спелджаммерское средство. Дум и 30 его последователей отправились в неизвестные места, пообещав однажды вернуться. Он оставил 20 Нзунта (как он назвал их) выслеживать и уничтожать ненавистных Ирдов.

В конечном счете, Нзунта обнаружили дом Ирдов на Анайате. Они сделали себе дом на близлежащем острове Федрон, взяв под свой контроль Оругхи и используя их как рабов. С тех пор Нзунта ведут частые войны с Ирдами и их потомками, Мисчта.

Федрон разделен на четыре главных поселения, каждым управляет клан Нзунта. Каждый из четырех основных кланов имеют 30-90 членов. Эти кланы называются Бродящие, Смертная Метка, Падение и Магус. Каждый клан организовал деревню из 200-500 Оругхи в качестве своих последователей и рабов.

Постройка молитвенных башен запрещена; вместо этого Оругхи поклоняются Нзунта, которые якобы передают их поклонение богам. Жрецы Нзунта приносят кровавые жертвы и подношения, чтобы не навлечь на себя гнев божеств за то, что они отобрали поклонение им. Избранным божеством Нзунта является Саргоннас, которого они называют Владыкой Возмездия, но они также приносят богатые подношения Зебоим, от имени своих рабов Оругхи (главным образом потому, что они боятся ее гнева).

Нзунта строят свои дома из твердого камня на склонах гор, чтобы укрепить их от наиболее серьезных землетрясений.

Нзунта никогда не подвергают себя потенциальной опасности; Оругхи сражаются во всех их сражениях, только если за их спинами нет стены. Согласно текущей политике, когда население Нзунта достигнет 500, они нападут на Мисчта в полную силу.

Нзунта ведет Верховный Магус (он отказался от своего имени, чтобы получить титул); он – маг Черных Одежд 12-ого уровня, также как и Ученый Перевоплощения. Нзунта основывают свою систему магии на системе, установленной Башнями Высшего Волшебства, и Хозяин Учеников заставляет всех потенциальных магов пройти испытание, схожее с испытаниями Высшего Волшебства. Однако Ложа Черных Одежд Высшего Волшебства не считает Нзунта частью своего ордена (возможно, из-за того, что Черные

Одежды Нзунта сравнимы или превосходят по силе большинство из истинных наиболее могучих членов Ложи!).

Количество Нзунта приблизительно 200. Они не покидают остров, а используют вместо этого Оругхи и вызванных и очарованных существ, в качестве своих рабов. На острове нет значимых монстров, за исключением нескольких синих драконов отлорксов, связанных своей клятвой служить Нзунта.

Особенности Селазии

Самым большим островом Хребта является (естественно) Селазия, дом Ирдов между Веком Мечтаний и Катаклизмом, перед отколом Анайаты.

Остров почти полностью покрыт густыми джунглями, чрезвычайно плотный, тропический дождь практически не достигает земли.

Мисчта живут в горах, вдоль отдушин потухших вулканов, иногда строя красивые жилища из бамбука и пальмовых листьев в естественных зачистках. Некоторые Мисчта следуют более древней традиции и живут в пещерах; есть множество отдушин и дыр в вулканах, и они предоставляют отличное укрытие во время шторма.

Мисчта имеют несколько троп сквозь джунгли, но они очень быстро зарастают, и тропы почти невозможно найти, за исключением менее непроходимых частей джунглей. Только грация и интеллект Мисчта позволяют им вообще путешествовать через Селазию.

Некоторые пещеры перерастают в еще большие пещеры. Они были сначала обнаружены Ирдами, которые использовали их в качестве областей для уединенных медитаций и святынь для своих богов. Поскольку Мисчта сильно почитают своих предков, они подражают этой практике.

Самые глубокие области джунглей являются домом для Боланди, озорного, связанного с оградами древесного народа. Эта раса строит свои деревни в густой лесной растительности, и они перемещаются с помощью лоз. Они свободно взаимодействуют с Мисчта. Даже не смотря на то, что Мисчта не всегда рады иметь Боланди в качестве соседей (особенно когда они проказничают), отношения между ними обычно дружественные (Боланди детально описаны в их собственном разделе этой книги).

Многие виды тропических существ живут на Селазии. Они включают тигров, слонов, обезьян и леопардов. В речных областях присутствуют крокодилы; Боланди беспощадно дразнят этих существ. Змеи, ядовитые и удушающие, также присутствуют здесь, особенно возле рек.

Рухи живут на пиках самых высоких гор, также как и золотые драконы. Фактически, один из самых больших инкубаториев добрых драконов на всем Кринне находится на Селазии, охраняемый более чем дюжиной добрых драконов. Драконы (несмотря на то, что они плотоядные) в хороших отношениях с Мисчта.

Драконы очень пристально следят за своими яйцами и избегают участия в битвах Мисчта. Боланди с трепетом смотрят на этих существ; Боланди, которые взбираются на гору, чтобы посмотреть на детенышей, считается героем.

К сожалению, не все создания на Селазии благоприятны. Пиролиски также сделали остров своим домом. Оругхи периодически высаживаются на острове и создают поселения, чтобы использовать их в качестве баз в своих войнах с Мисчта. Боланди обычно использует свою магию, чтобы прогнать Оругхи с острова (Мисчта прибегают к насилию только в крайних случаях, и поэтому защита острова остается скорее на случайной любопытности Боланди).

Реки Селазии широки и медленны, за исключением областей возле гор. Самой большой рекой является Река Золотого Дракона, которая течет в небольшой защищенный залив. В некоторых других реках имеются пираньи, а акулы кружат в прибрежных водах; можно сказать что, на Селазии нет безопасных водных путей. Мисчта построили мосты из бамбука и камня, но они зачастую стары и нуждаются в ремонте.

Есть большое болото, Поглощающее, которое находится на краю Залива Золотого Дракона; крокодилы здесь в своей законной власти (согласно Боланди, это самые голодные, жестокие и тупые крокодилы на всем Кринне).

Руины

Одной из наиболее примечательных особенностей Селазии являются Руины. Это огромные каменные строения, которые были построены Ирдами во время Века Силы (который Мисчта называют Веком Глупости). Здания разрушились во время Катаклизма. Все, что осталось, это высокие колонны из гранита, почти три сотни футов высотой, ямы, где они добывались из горных склонов, и их глубокие фундаменты, вырезанные в камне под вулканами.

Первоначально построенные Высоким Королем Ирдов, чтобы продемонстрировать, что их раса была более одаренной технически, в отличие от Поздних Народов (как Ирды ссылались на другие расы), Руины воплощают гордыню Ирдов, приведшую к Катаклизму. Руины сохраняются как урок будущим поколениям Мисчта.

Руины – место великой магии; они представляют собой величайшие технологические достижения Ирдов и их величайшую глупость. Ночью духи мудрости часто бродят по руинам. Те, кому нужен совет, имеют хороший шанс найти этих существ в ночном тумане Руин (смотрите в разделе «Новые Монстры» «Духи, Мудрости»).

Под основанием Руин лежит Подземный Мир. Когда Ирды впервые пришли на Анайату, они встретили множество ужасных монстров. Ирды победили их, но поскольку они предпочитали не убивать своих противников, они согнали их в обширные пещеры и поставили большой камень у выхода, чтобы избавиться от монстров навсегда. Подземный Мир все еще существует, и монстры, которые редко встречаются в остальных частях Кринна, могут быть найдены здесь, типа химер, кокатрайсов, мантикор, горгон и даже еще более ужасных монстров.

Мисчта

Мисчта являются одной из двух главных гуманоидных рас на Селазии. Это набожные и мягкие потомки Ирдов, гордых Высших Огров, наказанных Катаклизмом. Во время Века Силы они покинули леса, чтобы жить в больших каменных башнях, башнях, ныне лежащих в руинах.

Со времени Катаклизма Мисчта перешли жить в леса. Семья – основная социальная группа у Мисчта. В ходе столетий семьи разрослись довольно сильно – каждая семья равнозначна небольшой деревне.

Мисчта теперь живут в зданиях, сделанных из грязи, бамбука, травы и листьев. Их жилища не такие примитивные, как может показаться по описанию, поскольку Катаклизм не лишил Мисчта их навыков в архитектуре и инженерии, и не погасил их высоко развитое чувство эстетики. Вместо этого они обратили свои навыки на другие материалы, и создали деревни, которые игнорируют все, сделанное из материалов прошлого.

Философия

Основная часть философии Мисчта была дана им Игрейном, как выражено в книге, *Ирданайате*. Выдержки из *Ирданайата* будут приведены позже, но основные принципы этой философии следующие:

- Любовь должна быть в гармонии со знанием. Только опытный может использовать любовь мудро, и нужно уметь любить, чтобы использовать знание правильно.
- Нужно всегда стремиться любить и совершать добро. Животных нужно убивать только в случае самообороны. Растения, особенно деревья, могут быть срублены только в случае необходимости.

- Нужно подражать и поклоняться тем богам, которые поощряют добро.
- Жестокость приемлема только в крайних случаях. Ирды никогда не должны быть инициаторами насильственных действий. Если необходимость вынуждает Ирдов на такие действия, необходимо покаяние.
- Агрессивность и зло – наследие всех огров. Ирды должны постоянно принимать меры против зла в своих сердцах.
- Владение вдохновляет жадность. Ирды должны избегать собственничества и зависти, двух наиболее самоубийственных зол.
- Все зло основано на страхе. Ирды должны стремиться быть отважными и полагаться на любовь.

С этими принципами Ирды стремятся к ненасильственной, мирной культуре и поклоняются любви и тем божествам, которые представляют любовь и добро.

Когда Ирда совершает злой поступок, он полон вины и стыда. Он должен немедленно (только если безопасность сообщества не находится под угрозой) отчистить себя погружением в воду. Грехи включают в себя ложь, домогательства, чрезмерное употребление еды или питья, любое действие жестокости, халатность к обязанностям и невыполнение обещания.

Несмотря на почтение, которое Мисчта высказывают Игрейну, философия Ирдов не основана исключительно на *Ирданайате*. Ирды наслаждаются обсуждением абстрактной философии и моральных вопросов. Они настолько опытны в искусстве разговора, что немногие люди могут выиграть спор с ними; они почти всегда имеют логичный контрдовод, готовый к каждому заявлению, которое может поднять противник. Жрецы – особенные знатоки в этом искусстве.

Законы

Законы Мисчта крайне примитивны; если кто-то совершает злой поступок, то этот кто-то сам себя и наказывает, обычно ритуалом Очищения. Мисчта прибегают к силе друг против друга только в крайне редких случаях; когда это случается, созывается совет из мудрых (высокоуровневых священников), чтобы определить причину жестокости и пути ее предотвращения. Ни один Мисчта не убивал другого со времен Катаклизма, а случайные смерти чрезвычайно редки. Мисчта имеют острое чувство вины и чрезвычайно чувствительную совесть; их собственное чувство морали обычно является их самым суровым судьей.

Главная проблема закона, с которой сталкиваются Мисчта, возникает, когда у них появляются проблемы с пришельцами. Если Боланди бросит кокосовый орех в Мисчта и случайно ранит его, то старшие Мисчта встретятся с Боланди и обсудят ситуацию. Обычно Мисчта используют эту возможность, чтобы продемонстрировать ценность прощения, но их терпение не безгранично. Если Боланди продолжают свои грубые шутки, причиняющие ранения, то Мисчта отвечают разрывом всей связи с ними (бойкотом). В конце концов, Боланди наскучивает молчание Мисчта, и они извиняются.

Другой неясной областью закона Мисчта являются действия других рас, которые иногда посещают Селазию (типа людей). Солдат Оругхи наказывают принудительным удалением (они обезоруживаются и засовываются обратно в свои лодки) им показывают правильное направление прочь от острова. Если люди совершают насильственные действия на Селазии, Мисчта постараются схватить их, узнать, зачем они сделали это, затем завяжут им глаза и посадят на лодку в пределах видимости Таладаса (очень долгое путешествие) и оставят их с пропитанием, достаточным для выживания. Мисчта не верят в заключение.

Хоть привычка есть мясо и вызывает у Мисчта отвращение, они не считают это преступлением, хотя бессмысленное убийство животных – преступление. В общем, Мисчта не считают, что другие виды достигли их высоких моральных стандартов.

Политика

На Селазии существует приблизительно 2,000 Мисчта. Они используют политическую систему, берущую свои корни из кланов огров Века Мечтаний. Мисчта правит Высокий Король, который организует дела Мисчта, вмешивается в разногласия, регулирует новые постройки и починку, и управляет общей обороной. Со времени Катаклизма большинство этих обязанностей были взяты жрецами (смотрите раздел «Религия»). Высокий Король теперь фактически является номинальным главой, позиция, оставленная в честь традициям Ирдов.

Все Высокие Короли Селазии утверждают, что они подчинялись Высокому Королю Анайаты; и если Анайата снова когда-нибудь станет одним целым с Селазией, Высокий Король Ирдов станет правителем Мисчта.

Текущим Высоким Королем является Креала, внучка Высокого Короля, который правил во время Катаклизма. Креала – высокоуважаемая женщина, но она приближается к возрасту своей отставки (ее старшая дочь Мелеи является наиболее вероятным приемником). Креала терпелива, терпима и внимательна, но иногда слишком долго колеблется перед действиями в трудные времена; она ненавидит импульсивность.

Политическая сила реализована на уровне семьи. Глава семьи является главой местной деревни (поскольку деревни управляются каждая одной семьей) и ему дается титул Повелителя. Обычно старшее дитя Повелителя наследует его титул, но Повелитель может уйти в отставку и отдать титул кому-то другому, если он считает, что другой Мисчта более пригоден вести сообщество.

Повелитель ответственен за ежедневное благосостояние семейства; он заботится о сборе продовольствия и печется о больных, и он решает, что делать с монстрами, которые иногда угрожают деревне. Повелитель имеет власть распределять еду, перемещать деревню и приказывать сообществу.

Обязанности семьи к Высокому Королю включают в себя посещение Совета, разделение излишков еды (если потребуется) и предоставление защитников для армии (если потребуется).

Когда семья достигает 250 членов, считается мудрым для семьи разделиться на две деревни. Повелитель выбирает нового лидера, выбирает из своего семейства новых жителей для деревни и спрашивает разрешения у Высокого Короля. Затем семья отправляется в лес и строит новую деревню.

Селазия не имеет постоянной армии. Некоторые Мисчта специализируются на сражениях, приобретая военные навыки в течение битв с Оругхи. Эти Мисчта верят, что умелым бойцам нужно защищаться от будущих опасностей. Их число не превышает трех дюжин, однако они часто тренируются и хорошо квалифицированы. Погоня за воинскими навыками считается низкой для Мисчта (это одно из их предубеждений). Бойцы не позволяют этому беспокоить их, даже когда их действия физической храбрости кажутся недооцененными общим населением.

Во время Зенита Солину (Солинари) Высокий Король встречается со всеми Повелителями и Высшими Жрецами, чтобы выслушать жалобы и обсудить важные вопросы. Любой Мисчта в это время может обратиться к Совету. Кроме того, Высокий Король ежедневно в сумерки встречается с любым гражданином, чтобы обсудить поводы для беспокойства. Срочная встреча Высокого Совета может быть собрана за три дня.

Высокий Король правит, пока его возраст не достигает 300, тогда он должен отойти и позволить своему приемнику занять свое место, обычно старшему ребенку. Церемония наследования – одно из немногих показных великолепий, которые Мисчта позволяют себе, вероятно потому, что это случается не часто.

Боланди, которые посещают церемонию, иногда удивляются зрелищу: знамена из листьев, украшенные сброшенными перьями райских птиц, церемониальная одежда, хор и пир. Это один из немногих случаев, когда мрачные Мисчта позволяют себе почувствовать радость, которая была более обычна в дни Ирдов.

Как было отмечено ранее, наиболее важной политической единицей Мисчта на Селазии является семья. Каждая семья контролирует деревню, или группу небольших деревень, преданных одному Повелителю. Здесь приведен список главных семей (100 членов или более):

Семья	**Лидер (Кл/Ур)**	**Размер**
Адишау	Мореал (C5)	125
Дуидин	Шадан (C2)	100
Эрисей	Ворриэя (F7)	175
Игрейни	Креала (C8)	150
Модиалли	Верксага (F10)	200
Нууни	Каселфар (C4)	150
Омидай	Лутхлиэн (M3)	125
Ратмеат	Дурекау (C10)	100
Темлот	Ака-Темлот (M5)	150
Вордесак	Херикор (M3)	125

Культура и Общество

Мисчта – одно из самых старых сообществ на всем Кринне. По большинству цивилизованных стандартов они также являются наиболее просвещенными. Если бы не было позиций лидерства, то было бы мало различий между классами в обществе Мисчта. Жрецы могут формировать высший класс (поскольку их уважают), а бойцы могут формировать низший класс (поскольку они считаются зараженными «варварством»), но ни одному члену общества Мисчта не запрещаются привилегии или доступ к возможностям из-за его происхождения.

Несмотря на их красоту, Мисчта можно охарактеризовать как унылый народ. Религия, вина и покаяние всегда занимают их умы. Жестокость и злость являются главными табу; считается, что Мисчта всегда будет мягким и терпимым.

Наиболее важной церемонией для Мисчта является церемония Очищения. Она исполняется любым Мисчта, когда он чувствует, что ведет себя плохо. Она также исполнилась бы целой расой, если бы они были вынуждены совершить акт насилия. Церемония Очищения включает в себя тихое чтение молитв под ночным небом. В зависимости от того, на сколько тяжел «грех», это может занять более чем несколько последующих ночей. Если соответствующие церемонии Очищения не будут закончены, Мисчта верят, что мирное посмертие будет для них закрыто.

Здесь приведен список обычаев и вер Мисчта в нескольких важных областях:

Искусство: Мисчта являются крайне художественной расой. Они умелые поэты, музыканты, философы и певцы. Они часто проводят религиозные и философские игры.

Мисчта не ведут записей своих работ, поскольку это было бы тщеславием. Единственными постоянными записями искусства, философии и литературы Мисчта являются копии, сделанные не-Мисчта, которые считают, что некоторые работы заслуживают быть сохраненными.

Атлетика: Мисчта не делают ударения на физическом знании; обычный труд дает им всю необходимую нагрузку. Спортивные состязания проводятся, в основном, среди молодежи. Одобренные дисциплины включают в себя бег, плавание, лазание, прыжки и метание. Есть одна игра, теневой мяч, которая была позаимствована у Боланди.

Война: Мисчта никогда не провоцируют войну. Когда их принуждают к военным действиям, жрецы немедленно посылают бегунов в деревни, чтобы предупредить остальных или попросить о помощи, а затем организовывают сопротивление. Бойцы обычно обеспечиваются семейством Модиалли, которое имеет самое большое уважение за воинские искусства среди всех семей Селазии.

Браки: когда двое Мисчта противоположного пола достигают 25 лет, они имеют право пожениться. Церемония бракосочетания обычно проводится во время Низкого Положения Солину, в день празднования, и проводится всей деревней (или несколькими деревнями, если союз вовлекает два семейства). Мисчта моногамны; они не могут разводиться, и вдовы и вдовцы не могут больше жениться. Счастливый брак считается одним из величайших достижений, которые возможны для Мисчта. Браки не проводятся по расчету, но семьи часто пытаются свести определенных детей вместе. Братья, сестры и кузены не могут жениться.

Похороны: когда Мисчта умирает, его обнаженное тело закапывается в почву в непомеченной могиле. Похороны долгие и грустные: его друзья стоят над могилой, рассказывая истории из его жизни, а его семья поет песни и плачи. Мисчта не стремятся оставить о себе память после смерти, поэтому не воздвигается никаких монументов и не ведется никаких записей.

Умения: из-за их долгих жизней (они живут приблизительно 150 лет) Мисчта имеют возможность изучить множество умений. Занятия Мисчта включают в себя плетение и вышивку, создание флагов, готовку, искусства, атлетику, растениеводство, приручение животных и работу с металлами.

Экономика

Среди Мисчта нет экономической системы; еда, одежда, укрытие и другие нужды предоставляются сообществу всеми членами, тогда как поступления бумаги, чернил, красок и ткани для художественных работ можно попросить у жрецов или Повелителя деревни. Не существует торговли между Мисчта и любыми другими народами, включая Боланди. В результате в обществе Мисчта не существует вообще никакой экономической деятельности.

Мисчта, однако, производят монеты. До Катаклизма Высокий Король осознал, что народы из внешнего мира жаждут драгоценностей и золота (особенно в монетах). Поэтому он приказал Ирдам углубиться в горы и извлечь оттуда руду и изучить искусство металлургии.

Когда ударил Катаклизм, развитию металлургии на Селазии пришел конец. Но народ Селазии обнаружил, что тяжелая работа в шахтах подходит для хорошего покаяния, и бойцы, которые делают мечи, побоялись, что если они не продолжат делать стальное оружие, Оругхи, в конечном счете, сокрушат их. Так что искусство ковки мечей было сохранено, хотя осталось всего несколько мастеров этого искусства (в основном в семье Модиалли, которая произвела многих бойцов).

Когда драгоценности и монеты изготавливаются, они отдаются Высокому Королю, который распределяет их по семействам, которые, в свою очередь, отдают их отдельным личностям (зачастую в качестве подарков или вознаграждения за отличную службу). Считается, что каждый Мисчта должен иметь несколько монет и драгоценностей в случае, если за них понадобится выкуп.

Селазия известна за свои фрукты и растения. В редких случаях люди разыскивают Мисчта, чтобы добыть у них знания о джунглях и растениях; Мисчта обычно просят об услуге взамен. Людям, которым нужна помощь Мисчта во времена нужды, могут также получить монеты, возможно даже из коллекции Высокого Короля.

Религия

Поклонение – очень важная вещь для Мисчта. Религия Мисчта очень строга; гневные и злые мысли считаются великим грехом, и они должны быть искуплены Очищением. Преданность выражается богам в конец ночи (рассвет), когда восхваляется Палеас (Паладайн), и в наступление ночи (сумерки), когда восхваляется Магея (Мишакаль). Честь отдается через подношения еды и через утренние и вечерние песни. Эти песни восхваляют божество, прося о прощении за грехи Мисчта, и прося защиту от врагов.

Не существует активного поклонения Высшему Отцу, за исключением времени приема пищи, когда все Мисчта смотрят в небо и возносят ему символические благодарности, называя его «Дедушкой».

Жречество открыто для всех членов общества, достигших возраста 25 лет. Те, кто хотят стать жрецами, должны отправиться в руины, найти духа мудрости и пообщаться с ним. Если дух мудрости чувствует, что личность достаточно мудра и желает служить богам, он дает ей дар (обычно небольшой знак, типа монеты).

Претендент относит вещь мастеру претендентов, который принимает претендента в жречество. Затем жрец проводит семь лет в строгой медитации, участии в голодовке, обучении и поклонении. После этого жрец готов принять обязанности жреца (т.е. он достиг 1-ого уровня в жречестве).

Жрецы Мисчта служат всему списку добрых божеств в пантеоне Кринна, концентрируясь на поклонении Палеасу (Паладайну). Обязанности жрецов в обществе Мисчта включают в себя организацию поклонения, церемоний Очищения, браков и похорон, организацию обороны Мисчта (те немногие Мисчта, кто специализируется на сражении, являются последователями Аммана-Герцога (Кири-Джолита)). Жрецы являются экспертами по дебатам и помогают Высокому Королю (близкими советниками Высокого Короля обычно являются священники).

Мисчта поклоняются всем добрым божествам и иногда делают подношение некоторым нейтральным богам, когда их сферы затрагивают благодеяния Мисчта. Здесь в порядке важности для Мисчта (и Ирдов) приведены боги, которым они поклоняются:

Ансалонское Имя	**Имя у Ирдов**
Паладайн	Палеас
Мишакаль	Магея
Бранчала	Барадин
Хаббакук	Эшанре
Солинари	Солину
Кири-Джолит	Амман-Герцог
Реоркс	Саммакакс

Примечательно, что и Ирды и Мисчта знают Ансалонские (и Таладасские) имена богов, но они предпочитают обращаться к богам по именам, данным им Игрейном в *Ирданайате*. Игрейн сказал, что именно присвоение имен божествам отделило Ирдов от других существ. Это также демонстрирует силу свободной воли, которую они узнали от людей в Веке Мечтаний. Боги, которым не поклоняются, известны под их Ансалонскими именами, за исключением Темной Королевы Такхизис, которая известна как Госпожа Дверхелис (Госпожа Адской Злости).

Святым периодом для Мисчта являются три дня в каждый месяц, когда Солину в Зените. Святое Время отмечается голодовкой (вся еда отдается Палеасу), ритуальным плачем и Очищением. До Катаклизма для Ирдов это было время пиршества, время веселого празднования. Но сейчас, по приказу Высокого Короля, никто не может праздновать Зенит, пока Анайата не воссоединиться с Селазией.

Новый период празднования происходит во время Низкого Положения Солину. Пиршество предназначено восхвалять Эшанре, и существует песенное соревнование, посвященное Барадину. Также существует (в хорошую погоду) игра в теневой мяч с Боланди (смотрите культуру), посвященная Амману-Герцогу.

Религия Мисчта может сказать следующее в общих темах:

Нейтральность: эта философия основана на эгоизме и отрицании любви. Те, кто поклоняется природе или Равновесию – глупцы, поскольку они не имеют интеллекта, и поклонение этим силам ничего не даст. Нейтральность в глазах Мисчта не сильно

отличается от зла, поскольку те, кто не посвящает свои жизни добру, содействуют злу. Нейтралы должны научиться любить.

Нейтральные божества игнорируются (хотя некоторые ремесленники благодарят Саммакакса [Реоркса]), а Гилеан иногда открыто высмеивается.

Зло: злые существа заслуживают сожаления, поскольку они не имеют любви или потеряли ее, и они находятся под влиянием Страха. Подношения злым божествам (даже во время великой опасности) запрещены среди Мисчта, так как это наследие их злого прошлого. Злые существа по возможности должны обращаться в добро; в противном случае их нужно игнорировать. Им нельзя вредить, кроме как в случае самообороны.

Злые божества также игнорируются Мисчта, но к ним не относятся с тем же пренебрежением, как к богам нейтральности.

Драконы: драконы – формы, в которые боги одевают себя, чтобы показать свое великолепие людям. К добрым драконам относятся с великим уважением; драконам Золотой Горы нужно предоставлять помощь (или уединение), которую они могут пожелать. Злых драконов нужно избегать, или сражаться, если они нападают (Мисчта еще не встречали Отлорксов, поэтому естественно, что они не осведомлены о них).

Жизнь: жизнь существует потому, что иначе не было бы возможности любить, или исполнять акты доброты и чести. Жизнь существовала всегда, и всегда будет существовать. Цель жизни не в том, чтобы бороться со злом, а чтобы прославлять доброту. Ирды не имеют никакого особого положения, и внутренне они не хуже и не лучше людей, эльфов или любых других существ, свободных свободно мыслить.

Смерть: смерть существует, потому что Дедушка (Высший Отец) пожелал, чтобы жизнь была наполнена новыми идеями и новой борьбой. Когда кто-то проживает хорошую жизнь, проходит все испытания или раскаивается во всех ошибках, он готов к замечательному посмертию с Дедушкой.

Магия

Ирды, родители Мисчта, были одними из самых совершенных волшебников Кринна. Проклятие, подействовавшее на Мисчта во время Катаклизма, отобрало у них способность Ирдов получать дополнительные заклинания на высоких уровнях, и они больше не имеют неограниченный рост в классе волшебника. Тем не менее, Мисчта все еще являются крайне способными волшебниками.

Мисчта основали орден магов, основанный на Ложах Высшего Волшебства. Любой Мисчта, который желает стать магом, может в него вступить, хотя ему должно быть, по крайней мере, 30 лет, прежде чем ему будет позволено пройти Испытание. Как и с Ложами Высшего Волшебства на Ансалоне, все маги должны пройти серьезное Испытание, которое иногда оставляет Мисчта физические или эмоциональные повреждения (эмоционально поврежденный Мисчта отдается на заботу жрецов, которые выхаживают его с помощью лечащей магии и вмешательства духов мудрости). Если Испытание пройдено, Мисчта позволено стать волшебником. Это занимает шесть лет для Мисчта, чтобы стать волшебником 1-ого уровня.

Все Мисчта являются Магами Белых Одежд, хотя они получили бы довольно холодный (в худшем случае) прием среди своих собратьев-магов на Ансалоне. Существует один мастер-маг (15-ого уровня), который координирует использование магии на острове; мастер-маг подчиняется высшему жрецу Палеаса, когда магия нужна для защиты острова. Также есть маг, который отвечает за обучение учеников, включая (к сожалению) Боланди иллюзионистов.

Маги не имеют никаких особых обязательств, кроме общего подчинения приказам Высокого Короля; в ответ им дают уединиться в горных пещерах, где они медитируют и практикуют искусство сотворения заклинаний.

Волшебники Селазии имеют немного другой выбор заклинаний, в отличие от своих коллег на Ансалоне. Мисчта позволен доступ к следующим магическим сферам:

Отречения, Колдовство, Гадания, Очарование/Чары, Оглашения и Иллюзии/Фантасмагории.

Сфера Иллюзий/Фантасмагорий обычно не позволена магам Белых Одежд, но существует большое число заклинаний из этой сферы, которые запрещены Мисчта. Этими заклинаниями являются *кулак Бигби, сокрушительная рука Бигби, цепная молния, облако смерти, конус холода, проклятие* (обратная версия *снятия проклятия*), *огненный шар замедленного действия, полутеневая магия, полутеневые монстры, слабоумие, огненный шар, пылающая сфера, ледяная буря, заключение* (но *освобождение* позволено), *разящая молния, волшебная стрела, кислотная стрела Мельфа, парад метеоров, меч Морденкайнена, фантасмагорический убийца, тени, магия теней, теневые монстры, огненная стена, ледяная стена, железная стена, злой рок*.

Довольно очевидно, что этот список запрещенных заклинаний включает множество заклинаний, причиняющих физический вред. Считается, что маги Мисчта будут защищать свой народ с помощью изобретательности и тонкости, а не насилия.

Вот пара новых магических заклинаний, которыми обладают только Мисчта и Ирды:

Новые Заклинания

Поплавок [Float] (Отречения)
Уровень: 1
Дальность воздействия: 30 ярдов *(27 м)*
Компонент: С
Продолжительность: 2 раунда/уровень
Время сотворения: 1
Область воздействия: 1 существо
Спас-бросок: отрицательный

Когда это заклинание сотворено на существо, оно будет плавать на поверхности любой жидкости. Это заклинание защищает человека, например, от утопления. Это заклинание также увеличивает норму плавания существа на 10 футов в раунд.

Это заклинание также можно использовать в качестве оружия, чтобы не дать пленникам ускользнуть, нырнув глубоко в воду (это заклинание вынуждает цель, находящуюся под водой, немедленно появиться на ее поверхности).

Спасбросок отменяет это заклинание.

Большой Покров [Major Cloak] (Иллюзии/Фантасмагории)
Уровень: 9
Дальность воздействия: 0
Компонент: В, С, М
Продолжительность: постоянная
Время сотворения: 1
Область воздействия: один кусок суши, 5,000 квадратных миль или меньше
Спас-бросок: нет

Это заклинание использовалось Ирдами для сокрытия Анайаты. Оно заставляет кусок суши, окруженный водой, стать невидимым для всех, кроме видов, населяющих ее. Остров не может быть обнаружен зрительно или **by scrying**.

Кроме того, иллюзия влияет на всех, кто подходит к побережью на одну милю, заставляя их выбирать маршрут, огибающий остров, при этом вынуждая их поверить, что они шли по прямому курсу, где в действительности расположен остров.

У заклинания существует один недостаток; оно не скрывает сильного излучения магии, и поэтому те, кто **scry** моря ради магии, могут обнаружить его.

Поскольку маги Мисчта не могут достигнуть 18-ого уровня, они не способны использовать это заклинание, чтобы сокрыть Селазию.

Примечательные Мисчта

Этот раздел описывает важных или необычных людей, которых PC могут встретить на (или с) Селазии. Каждое описание начинается со следующей информации в таком порядке:

Имя и Фамилия
Уровень и Класс
Звание (если есть)
Раса и Пол

Хурион Модиалли
Следопыт 12-ого уровня
Мисчта мужчина

Из всех бойцов Селазии Хурион, третий сын Верксага Модиалли, является самым могучим. Ему 60 лет (расцвет жизни для Мисчта), и он переполнен страстью к путешествиям. Хурион умелый пловец и лодочник, и он тайно строит корабль. Он и несколько его друзей планируют оставить Селазию и отправиться на поиски своей судьбы в широкий мир и, в конце концов, вступить в контакт с потерянными Ирдами. Хурион имеет очень выделяющуюся смелую сторону характера, возможно, данную ему Амманом-Герцогом (Кири-Джолитом), его божеством-покровителем.

Хурион крайне агрессивен и силен (по стандартам Мисчта) в том, что он не сойдет со своего пути, если это приведет к драке (но при этом он не любит убивать). Хурион наивен на счет отношения внешнего мира и людей к Мисчта и Ирдам, но он при этом не дурак.

Он непреклонен в своей вере, что жизнь на маленьком острове – это не жизнь для сильного молодого Мисчта. Хурион юн и обаятелен, естественный лидер, но он менее мягок к людям, чем большинство других (или он так шутит). Поскольку у него есть чувство юмора, он является близким другом Боланди.

Хурион выглядит как обычный мужчина Мисчта, но он более высокий и широкий, более шести футов (1, 82 м) в высоту и с весом в 200 фунтов (90 кг). Он имеет темно-зеленую кожу, редкую среди Мисчта. В его детстве родители испугались, что он может оказаться деградировавшим огром, но он оказался привлекательным и изящным, как и любой из его народа.

Саландра Нууни
Священник 3-его уровня
Мисчта женщина

В возрасте 28 Саландру едва можно дать правильный ответ о ее возрасте, и она выглядит намного моложе своих лет. Тем не менее, она значительно продвинулась в служении богам, гораздо быстрее остальных в своем ордене. Она часто разговаривает с духами мудрости на Руинах, и ее речи, кажется, восхищают их.

Она добилась покровительства Палеаса, и величайшим подарком из всех была дружба драконов. Добрые драконы, которые лелеют свои яйца на Горе Золотого Дракона, считают ее одной из своих немногих друзей – горстки смертных, которым было позволено посещать их в их инкубатории в течение многих столетий. Однажды один из самых больших золотых драконов даже позволил ей прокатиться на себе.

Саландра – мягкая девушка, которая наполнена любовью ко всем вещам. Обычно она весьма счастлива и радостна; скорее как Ирда, чем Мисчта. Также у нее бывают пугающие видения, которые иногда сбываются. Саландра обычно держит их при себе.

По внешности Саландра – типичная женщина Мисчта, с бледно-синей кожей. Она не самая красивая, но она красиво поет.

Креала Игрейни
Священник 8-ого уровня
Высокий Король
Мисчта женщина

Приближаясь к старости в 300 лет, Креала является уважаемой номинальной главой монархии Мисчта.

Ее жизнь сформировалась за счет опыта, полученного от наблюдения гибели своего деда во время Катаклизма, который он сам и вызвал. Она крайне скромна (для монарха), мягкосердечна и склонна к колебаниям в критических вопросах, именно поэтому она передала большую часть своей власти Высшим Жрецам, которые, как она считает, лучше подходят к разрешению критических ситуаций.

Креала считает, что семейство Игрейни в общности, и она в частности, несут некоторую ответственность за Катаклизм, так что она живет жизнью покаяния, которой подражает ее народ. Она старается помочь своему народу, но у нее лучше получается слушать, чем говорить.

Креала – одна из самых старых среди Мисчта, с преждевременно сморщившимся лицом и поседевшими волосами. Ее кожа темно-синяя. Обычно она носит простую одежду Мисчта, один кушак говорит о ее положении.

Бенезис Эрисей
Священник 12-ого уровня
Высший Жрец
Мисчта мужчина

Веысший Жрец Мисчта сравнительно молод для своего положения (ему всего 150 лет), но он является одним из самых уважаемых лидеров Мисчта, известным за его чувство справедливости и компетенции. Во времена кризиса Высокий Король Креала сильно полагается на его суждения, обычно надежные. Бенезис всегда был преданным последователем Палеаса; он столь же набожен в своем поклонении, как Креала в своем раскаянии.

Бенезис имеет необычное среди Мисчта качество – амбиции. Хоть Бенезис и не является тем сортом людей, готовых пойти на все ради своей цели, но он всегда хотел быть Высшим Жрецом. Все, что он делал в своей жизни, преследовало одну цель. Бенезис не жаден до власти, но он считает, что его таланты нашли бы лучшее применение с позиции власти, и что боги дали ему дары, которые помогут Мисчта выжить.

Бенезис – приветливый человек, но очень практичный; хоть (подобно большинству Мисчта) он и не очень хорошо понимает зло, его не легко обмануть. Его способность улаживать споры ценится высоко.

Бенезис слегка более высок и тонок, чем среднестатичный Мисчта. Он носит шелковые одежды, окрашенные в красный цвет, и имеет темно-синюю кожу.

Форказион Омидай
Маг Белых Одежд 15-ого уровня
Мастер Белых Одежд
Мисчта мужчина

Форказиону, или Старому Форказиону, как его наиболее обычно называют, более 500 лет (один из самых старых Мисчта на Селазии). Несмотря на его преклонный возраст он все еще крайне умный мужчина и маг великой славы. Он отказывается уходить в отставку, или позволять своим ученикам (ныне уже самим великим магам) брать на себя его обязанности, так что Форказион все еще наблюдает за обучением новых магов, исследованием новых заклинаний и дает Высокому Королю советы по магическим вопросам.

Форказион упрямый, но мягкосердечный. Он не набожный последователь какой-либо религии, поскольку он провел половину своего времени до Катаклизма, когда боги были не так важны. Он иногда бормочет еретическое замечание, что Катаклизм был нечестен (будучи очень старым, он может избежать неприятностей от таких слов!).

Форказион любит рассказывать студентам истории о старых добрых днях (сильно их приукрашивая, естественно). Он сильно раздражается, когда Боланди создают пародии на его рассказы и распространяют их возле школ.

Форказион самый прямолинейный из всех советников Высокого Короля, часто говоря, что Мисчта слишком полны раскаяния, и что они позволяют соей печали о том, что случилось во время Катаклизма, угрожать их выживанию.

Форказион – сильный сторонник непопулярной записи искусств, поэзии и философии для будущих поколений. Он написал автобиографию, которую никому не показывал.

Форказион – сутулый, но бодро выглядящий Мисчта со слегка синеватой кожей (она была темнее, когда он был молод). Его почти лысая голова увенчана белыми волосами. Он всегда носит белые одежды.

Мурмика Адишау
Маг Белых Одежд 8-ого уровня
Мисчта женщина

Мурмика – одна из лучших магов Мисчта. Она концентрируется на иллюзорной магии (хотя она не специалист и не получает бонусных заклинаний). Она одна из самых влиятельных магов на острове. Она также является хорошим другом Боланди; она часто улаживает разногласия между Мисчта и Боланди.

Мурмика имеет разумное чувство юмора, или, по крайней мере, чувство терпимости. Она сильно привязана к Хуриону Модиалли, и она разрывается между тем, чтобы покинуть остров вместе с ним, и тем, чтобы остаться, в случае, если возникнет потребность в ее умениях. Она имеет горячее желание увидеть Анайату, и, возможно, уедет, если будет уверена, что Оругхи не нападут. Пока она организует тайную миссию по шпионажу за Оругхи на Федроне. Естественно, она ничего не знает о Нзунта.

Мурмика – Ирда средней высоты, с длинными волосами, длиннее, чем у многих. Она имеет темно-синюю кожу и носит белые одежды.

Боланди

Кринн был лишь безжизненным каменным шаром, когда первый Боланди прокрался на небеса в поисках самого большого дракона из всех, каких он мог оседлать. Он прыгнул на спину дракона, и дракон полетел, словно голубь, на Кринн, разбившись о камень. Предсмертный крик дракона стал ветром; его кровь стала океанами, а его кости – горами – так Боланди создали Кринн, в этом нет сомнений. А что случилось с первом Боланди? Он был ранен при падении, так что были созданы боги, чтобы залечить его раны. К сожалению, боги не послушали хорошего совета Боланди, и они начали спорить между собой. Ага, все это правда. Если вы действительно не верите мне, спросите кого-

нибудь еще, они расскажут то же. Естественно, если их история не совпадет с моей, то они врут.

Не учитывая их происхождения, без сомнения можно сказать, что Боланди являются одним из самых неудержимых видов на всем Кринне, учитывая их шутки, возвышенные рассказы и «гибкие истины». Иногда говорят, что если бы Мисчта обменяли бы Боланди на Ансалоне на кендеров, то Мисчта заключили бы хорошую сделку. Несмотря на их характер, Боланди, грубо шутящий Древесный Народ Селазии, являются добросердечными существами и свирепыми защитниками своей территории.

История

Боланди, как и Оругхи, первоначально принадлежали к племени огров. Они были преобразованы в их сегодняшнею форму Реорксом и Серым Камнем Гаргата. Им был дан злобный характер, но они удовлетворялись скорее небольшими оскорблениями, чем смертью или нанесением ран. Тысячелетия они жили на Ансалоне и Таладасе, но с ходом времени Боланди обнаружили, что их чувство юмора не ценилось у других рас, и их часто преследовали. Наконец, за тысячу лет до Катаклизма, они проложили себе путь к Хребту Таладаса.

Они столетиями жили на островах Одит-Абшу и Федроне, до прибытия Нзунта и их рабов, Оругхи. Некоторые Боланди сражались с захватчиками, другие бежали; все были убиты, кроме нескольких дюжин, которые бежали на Анайату, дом Ирдов. Надменные Ирды дали им землю и велели не беспокоить их. Затем Оругхи вторглись на Анайату.

На сей раз Боланди сражались; Ирды также боролись с Оругхи, но их усилия не были скоординированы. После множества кровавых битв Оругхи были изгнаны с Анайаты. Некоторые Ирды признали доблесть Боланди, и сформировалась дружба. Она велась на низшем уровне – Высокий Король и его двор не хотели иметь дел с низшими, никому не нужными существами.

Затем пришел Катаклизм. Остров Анайата был расколот, и надменность Ирдов была разрушена. Ирды превратились в Мисчта, сумеречных Ирдов, и они больше не смотрели на Боланди как на низших существ. Оругхи воспользовались преимуществом Катаклизма и ударили по Селазии, как ныне назывался остров. Боланди и Мисчта вместе отразили эту угрозу, которая бы, без сомнений, уничтожила их по отдельности.

С того времени Боланди и Мисчта жили в мире на Селазии; Боланди считают Мисчта доброжелательным, но мрачным народом, которому крайне не хватает чувства юмора. Время от времени Мисчта смотрят на Боланди как на незрелых вредителей, которые были помещены на Селазию в качестве наказания для Мисчта. Но Мисчта также смотрят на Боланди как на хороших существ, чьи необычные привычки заслуживают терпения. Философия Мисчта повлияла на Боланди и лишила некоторого злого влияния, действовавшего на них. Некоторые Боланди все еще склонны ко злу, хотя среди них все еще присутствуют хаотично нейтральные личности.

Законы

Боланди являются очень хаотичным обществом с немногими законами. Законы Боланди состоят из следующих: веселись, не вреди людям, и не трогай военное имущество (лучше создать собственную сеть и бросить ее на кого-нибудь ради смеха, но не использовать сети, которые были созданы для защиты деревни, и не бросать их на людей, связанных с военными обязанностями).

Если правило нарушено, обиженный Боланди судится Маршалом деревни, который старается оставаться бесстрастным в этих делах. Суды – скверное дело, поскольку ответчик обычно высмеивается целым кланом. Наказанием для Боланди обычно является изоляция от деревни на один месяц, и бойкот на следующий. Иногда изолированные

Боланди идут к Мисчта, чтобы причинять беспокойства; некоторые добровольно становятся магами.

Иногда Боланди убивает другого Боланди (почти всегда случайно). Наказанием за это является изгнание из общества Боланди; изгнанный Боланди, в конце концов, делает себе дом глубоко в сердце леса, иногда основывая свои собственные деревни.

Маршалы также стараются отговорить свой народ от беспокойства Мисчта или драконов. Обычно это не заставляет Боланди (особенно молодых, любопытных и импульсивных Боланди) держаться вдали от них. Те, кто беспокоят Мисчта, подвергаются наказанию (хотя сложно поймать нарушителя, поскольку для многих Мисчта Боланди выглядят на одно лицо); когда инциденты учащаются, или если Мисчта ранен из-за шутки Боланди, между двумя народами нарастает напряжение.

Политика

Общество Боланди является свободным союзом кланов, каждый из которых контролирует деревню, во многом подобно обществу Мисчта. Так было до того, как Боланди высадились на Селазии, и даже может предшествовать отколу Боланди от огров Серым Камнем Гаргата.

Боланди имеют простую правительственную систему: одной важной позицией является лидер деревни (или клана), и она занимается с умом. Чтобы стать лидером деревни Боланди, нужно оскорбить предыдущего лидера грубой шуткой; чтобы остаться лидером, нужно суметь избежать оскорбления. Таким образом, Боланди не имеют очень стабильного лидерства, и они не принимают лидера всерьез. Работа лидера заключается в присутствии на общественных случаях и рассказывании длинных сказок на собрании.

Эта война шуток влияет на изменения и в социальном классе. Обиталища в деревне Боланди состоят из трех ярусов; верхний ярус расположен возле верхушек деревьев, средний ярус расположен по центру деревьев, а нижний ярус расположен возле низа деревьев. Верхний ярус имеет самый важный статус, так что Боланди стараются сыграть грубые шутки над народом верхнего яруса, чтобы забрать себе их обиталища, имущество и общественное положение.

Единственной вещью, к которой Боланди относятся со всей серьезностью, является защита острова. Наиболее способные тактики живут одни на окраине деревни и держатся подальше от войн шуток. Если Боланди показывает особый талант в тактике (зачастую выдавая последовательность блестящих шуток), его называют Маршалом деревни. Маршалы судят нарушения тех немногих законов, которые имеют Боланди, организуют наблюдения за ключевыми точками на острове, и занимаются патрулированием (те, кто находятся на службе у Маршала, носят особые пояса; они не могут шутить, над ними нельзя шутить, пока они находятся при исполнении своих обязанностей).

Маршалы различных деревень регулярно собираются вместе (в Зенит Сукасы [Солинари]), чтобы пошутить друг над другом и обсудить вопросы, касающиеся обороны (в трудное время шутки прекращаются; иначе есть шанс, что Маршалы выпустят пар, поскольку им запрещено шутить в их собственных деревнях).

Далее идет список текущих главных кланов Боланди на Селазии (их количество 200 или больше), их Маршалов и членов клана. Уровни тех, у кого есть талант к магии, приведены рядом с их именами:

Клан	**Маршал**	**Количество**
Дагома	Алкирс (М3)	250
Эмешен	Токассл	300
Калефонт	Релм (М7)	300
Логави	Чуутс	200
Морзан	Аолтин	250
Нилкент	Эвон (М5)	350

Шидалл	Сатурин	400
Урамис	Яребранд	250
Вакастер	Каммантл	300

Культура и Общество

Боланди имеют поговорку (одну из множества их поговорок): «это не жизнь, это приключение!». Боланди гордятся своими смелыми жизнями; если нет, то они придумывают приключения, которые, как они утверждают, они испытали! Боланди имеют очень открытое общество. Социальные классовые различия присутствуют (ярусы, жизнь в которых определяет класс или статус), но поскольку каждый может изменить место жительства успешной грубой шуткой, можно благополучно сказать, что общество Боланди имеет очень мобильную систему классов.

Вранье – торговая марка Боланди. Они утверждают, что это утверждение неоправданно – они преувеличивают, но не лгут. Если Боланди видит парус военного каноэ Оругхи рядом с островом, он скажет народу, что видел десять военных каноэ, почти возле берега, и затем кропотливо опишет их ужасную боевую раскраску, их злое пение, пока они гребут, и добавит дюжину приукрашиваний. Маршал Боланди поймет, что это значит, что одно каноэ Оругхи было замечено проплывающим вдали от острова (Боланди могут отличить истину от фантазии). Такая ложь приемлема, только когда она не подвергает деревню опасности (если кто-нибудь скажет, что видел флот военных каноэ, когда в действительности ничего не было, то лжец подвергнется наказанию).

С ходом времени Мисчта научились скептически относиться к заявлениям Боланди. Другие расы, которые никогда не сталкивались с особенным стилем рассказа Боланди, могут принять их за пытку.

Для 5,000 Боланди на Селазии целью жизни является развлечение, так много развлечений, насколько это возможно, и проживание полной событий жизни. Однако к 30 годам (считаемым «временем страдания» юными Боланди) многие Боланди становятся недовольны этой жизнью и ставят перед собой более серьезные вопросы. Эти Боланди становятся магами и ремесленниками, которые работают над сохранением клана. Они также прекращают шутить (или делают это гораздо реже) и обычно живут на нижнем ярусе деревни, больше не интересуясь кочевой жизнью.

Здесь приведен список обычаев и верований Боланди в некоторых важных областях.

Искусство: Боланди переняли некоторые художественные вкусы у Мисчта, но большинство их усилий заканчиваются пародиями, преднамеренными или нет. Они также увлекаются хоровым пением, которое звучит как фальшивое одновременное завывание животных. Они рисуют на стенах пещер и на бумаге из листьев, которую дают им Мисчта; рисунки очень примитивны и похожи на карикатуру. Однако их архитектура очень сложная (они строят очень сложные постройки на деревьях). Никто на Кринне не овладел так искусством сложения ложных эпопей, как это сделали Боланди; они рассказывают их в серьезной, крайне правдоподобной манере, они иногда даже сами в них верят!

Боланди не имеют письменной литературы. В течение поколений героические эпопеи стали такими замысловатыми, что они почти правдоподобны: герой Боланди Джовеш хитростью заставил злую морскую королеву отдать ему ключ к Подземному Миру, где он поднял шесть гор, чтобы добраться до Тазукасы (Такхизис) и отрубить пять ее голов («и именно поэтому Тазукаса имеет всего пять голов замес-то десяти! И все это лишь для того, чтобы узнать путь домой; представьте, что случилось бы, если бы он был действительно безумен!»).

Атлетика: юные Боланди живут активной и подвижной жизнью, в отличие от ограничений Мисчта в физических вопросах. Они наслаждаются бегом, лазанием, плаванием, гонками на лианах, также как и борьбой. У них есть соревнования, чтобы

увидеть, кто сможет раздразнить больше крокодилов и сбежать от них (эквивалент «цыпленку» у Боланди).

Их наиболее заслуживающее внимания увлечение – теневой мяч. Эта игра является испытанием для физических и магических умений. Мяч, который находится в центре большого поля, должен быть забит в цель. Есть две команды по десять игроков, **goaltending** запрещен. Физический контакт между игроками запрещен (пойманные на этом должны замереть и сосчитать до 100, пока игра продолжается вокруг них). Магией можно пользоваться, но физически воздействовать на игроков нельзя. На мяч можно воздействовать, но его нельзя делать невидимым. Это обычно является испытанием для иллюзий, за которыми весьма забавно наблюдать. Кланы Боланди конкурируют с командой Мисчта на фестивале Низкого Положения Сукасы; даже Мисчта позволяют себе повеселиться на нем.

Война: Боланди невероятно серьезны и хитры, когда дело доходит до войны. Поскольку у них много опыта в подкарауливании друг друга, тактика Боланди зачастую пугающе эффективна. Подобно Мисчта, Боланди считают войну злом (хоть им и нравятся приключения, Боланди не причисляют войну к настоящим забавам, типа шуток). Боланди никогда не начинают конфликтов.

Они любят рассказывать возвышенные рассказы о войне, но предпочитают не сражаться. Если их принудить к сражению, они скорее будут отступать, пока не найдут безопасной позиции, чтобы подстеречь врага. Боланди также используют голоса животных и сигналы, чтобы предупредить другие деревни, когда они подвергаются атаке.

Браки: юные Боланди имеют открытые отношения; брак – это нечто, что произойдет, когда им стукнет 30. Женившись, Боланди остаются женатыми на всю жизнь и не могут повторно жениться или развестись; нет никаких политических преимуществ, получаемых через замужество. Свадьбы – траурное событие, поскольку пару высмеивает большая часть сообщества из-за их отказа от свободы. Это считается испытанием для любви между невестой и женихом.

Похороны: похороны являются праздничным событием – для Боланди, праздник жизни более важен, чем траур о наступлении смерти. Мертвые хоронятся в курганах за пределами деревни, и на вершину кургана добавляется камень, чтобы вести счет погребенным там. Над могилой рассказываются возвышенные истории об умершем. По обычаю Боланди похороны заканчиваются тогда, когда случается свадьба; к сожалению, это происходит не всегда, но так часто делается.

Пришельцы: Боланди судят о пришельцах с осторожностью, поскольку единственный опыт в этой области связан с Оругхи (и Мисчта). Как только они удостоверяются, что это действительно незнакомцы (не Оругхи и не Мисчта), они появляются перед пришельцами, чтобы выяснить, будут ли они нападать. Если незнакомцы не атакуют, Боланди пытаются подружиться с ними. Процесс знакомства включает в себя незначительные проказы, чтобы увидеть, есть ли у них чувство юмора, и обмен рассказами, чтобы выяснить, есть ли у них воображение. Естественно, пришельцы не всегда оцениваются по этим качествам.

Умения: Боланди обладают множеством умений по выживанию, передаваемых по наследству (и иногда узнаваемых сложным путем). Эти умения включают в себя собирание еды, травную медицину, плетение корзин и другие ремесла, необходимые для выживания в примитивном обществе.

Экономика

Какая еще экономика? Боланди не понимают, почему кому-то хочется чем-то торговать; если кто-то хочет есть или пить, вы даете ему еду и воду, иначе что еще нужно? В действительности Боланди имеют несколько потребностей, о которых обычно заботятся Мисчта. Им иногда нравится рисовать на страницах из листьев, и, естественно, заклинателям нужны книги заклинаний. Каждая деревня имеет несколько книг

заклинаний, которые являются собственностью семейства и используются заклинателями при необходимости. Книги охраняются Маршалом деревни и их нельзя использовать в розыгрышах (естественно, за исключением магов, которые используют иллюзии в своих шутках!).

Боланди привлекают яркие камешки, и они часто хранят целые их коллекции. Большие или действительно яркие коллекции привлекают внимание других Боланди, так что владелец коллекции является объектом многочисленных шуток, и, в конечном счете, лишается их (по праву «завоевания»). Боланди, делающие исключительные поступки иногда получают монеты или драгоценности от Мисчта. Это особенно завидно другим Боланди, и может вызвать целую эпидемию шуток. Иногда Боланди пытаются спрятать свои сокровища, особенно когда они получают что-то особое, но их хвастливая природа не дает им возможности долго держать секрет при себе.

Боланди не производят предметов для торговли. Когда они находят драгоценные камни, они всегда являются необработанными; поэтому наиболее вероятно, что они будут привлечены красочными камнями, типа нефрита и агата, чем действительно ценными, но необработанными камнями, типа алмаза или изумруда (хотя они хотели бы иметь обработанные камни в своих коллекциях).

Боланди очень полезны в качестве источника сведений о растениях и животных.

Религия

Боланди – не религиозный народ; в основном они используют божеств в качестве персонажей в длинных рассказах. Они склонны быть довольно кощунственными, однако таким беззаботным способом, что вряд ли всякое божество с чувством юмора возразило бы на этот счет (но многие ли из них имеют чувство юмора?).

Тем не менее, Боланди занимаются религиозным поклонением, при случае. В каждый Зенит Сукасы Боланди приносят пожертвования из фруктов любимому божеству. Божество определяется лидером деревни, который осуществляет контроль над церемонией (подражая действиям священников Мисчта). Среди Боланди нет священников или шаманов; хотя у них есть потенциал для пользования священнической магией, Боланди никогда не считали это стоящим для того, чтобы это попробовать.

Когда деревня Боланди проходит через сложное испытание (типа преодоления войны), тогда лидер обязан в благодарность предложить богам пир. Эта церемония зачастую менее комична, чем другие, поскольку битва – это больной опыт для Боланди.

Некоторые из Боланди, которые близко подружились с Мисчта, более серьезно относятся к богам, принося ежедневные пожертвования и молитвы. Это радует Мисчта, хоть они и не стремятся активно преобразовывать Боланди в свою веру.

Число божеств, которым поклоняются Боланди, мало. Они включают следующих (в порядке важности):

Ансалонское Имя	**Имя у Боланди**
Кири-Джолит	Амдукаса
Паладайн	Пакаса
Солинари	Сукаса
Реоркс	Рузакаса
Сиррион	Эзиракаса

Кири-Джолиту поклоняются в основном потому, что он бог битвы; его считают опекуном Боланди. Он помогает в защите их деревень (в рассказах, естественно, Амдукаса просит у Боланди их несравненной помощи). Поклонение Пакасе было позаимствовано у Мисчта. Сукаса почитается магами. Рузакаса считается слугой Боланди (поскольку, как говорят рассказы, это Боланди решили проблемы, созданные им, когда он случайно

уронил Серый Камень на Кринн!). Эзиракасу иногда призывают, когда ночи холодны, хотя это случается нечасто.

Боланди не имеют религиозной набожности. Когда Боланди умирает, как говорят легенды, они становятся Королями Верхнего Мира, где они служат в качестве правителей над богами. Никто в действительности не верит в эту легенду. На самом деле Боланди считают, что они движутся к удобной загробной жизни, где они коротают вечность в счастье и смехе. Боланди обычно не заботит, во что верят другие. Они плохо понимают понятие вины, которую остро чувствуют Мисчта.

По большей части Боланди считают, что боги больше обеспокоены другими расами (у которых реальные проблемы, и кому нужна любая возможная помощь), чем счастливыми, хорошими Боланди. Они также верят, что боги довольно забиты и претенциозны; они не знают, как нужно веселиться, или не имеют чувства юмора (недостаток хаотичных божеств на Кринне производит такое впечатление).

Некоторые Боланди думают, что где-то есть другие, более великие боги, чем те, что управляют Кринном, но они слишком заняты приятным времяпрепровождением, чтобы вмешиваться в дела смертных, что является весьма разумной мыслью (по стандартам Боланди). Этим «Веселящимся Богам» (как их называют Боланди) не поклоняются, поскольку считается, что они в этом не нуждаются. По большей части Боланди жалеют грустных богов (и грустных Мисчта, которые служат им), но они не являются важной частью жизни Боланди.

Магия

В качестве части своего наследия от огров Боланди имеют естественную близость к магии. Когда Серый Камень создал расу Боланди, он расширил часть старой культуры огров, которая подчеркивала хитрость и обман, что дало Боланди естественные способности к смещению и талант к изучению магии иллюзионистов.

Поскольку учеба никогда не была популярна среди нетерпеливых и беспокойных Боланди, они онстались неосведомленными о своем магическом потенциале. Он обнаружился только тогда, когда их начали тренировать Мисчта.

Примерно 20% из всех Боланди пытаются изучить иллюзорную магию у Мисчта. Они требуют пройти Испытание, которое обычно не является таким сложным, как для Мисчта (только потому, что продвижение Боланди более ограничено). Боланди редко получают физические или ментальные раны во время Испытания, поскольку они считают Испытание шуткой, в которую играет с ними школа магии.

Боланди, которые изучают иллюзорную магию, делятся на три категории: старшие Боланди, которые считают, что изучение магии поможет им в защите сообщества, более молодые Боланди, которые были наказаны и хотят убраться подальше от деревенских соседей, которые поссорились с ними, и Боланди, которые считают, что «хорошая магия» поможет им в их шутках. Первая категория Боланди (относительно) хорошо ведет себя. Другие две – нет. Множество Боланди исключаются из школ из-за вызывающего поведения.

Большинство (70%) Боланди, которые сумели изучить магию у Мисчта, всегда выше 4-ого уровня. Только наиболее прилежные студенты достигают высоких уровней (5-10). Боланди нужно считать специализированными волшебниками иллюзионистами.

Боланди могут изучать только те заклинания, которые принадлежат к сферам Изменения и Иллюзий/Фантасмагорий. Поскольку Мисчта – маги Белых Одежд, они не могут изучать заклинания Изменений (и, таким образом, преподавать их), Боланди могут изучать только заклинания из сферы Иллюзий/Фантасмагорий, только если они не будут исследовать заклинания Изменения сами (смотрите дальше). Обычно Боланди являются магами Белых Одежд, когда они покидают школы Мисчта, но многие решили, что ограничения, налагаемые на Белые Одежды, слишком сковывающи, и переключились на Алые Одежды.

Боланди не пытаются самостоятельно учиться магии (у Мисчта это получается намного лучше). Как было упомянуто ранее, Боланди не имеют личные книги заклинаний, но они имеют доступ к книге заклинаний деревни.

Боланди иногда исследуют заклинания; они сумели копировать эффекты следующих заклинаний: *повелитель огня, самоизменение, танцующие огни, увеличение, раздражение, свет, сообщение, бурная растительность, замедление*.

Есть 10% шанс, что Боланди-иллюзионист исследует 1-3 из этих заклинаний, и они будут в книге заклинаний его деревни.

Примечательные Боланди

Кьюин
Иллюзионист Белых Одежд 8-ого уровня
Боланди мужчина

Одним из наиболее могучих иллюзионистов Боланди является Кьюин, наиболее уважаемый член Клана Логави. Приближаясь к зрелому возрасту 35, Кьюин уже не так физически крепок, как в юности, когда он заработал репутацию сверхъестественного ужаса, но он все еще способный и на многое пригодный Боланди. Он также заметно подобрел с детских дней, хотя он все еще чрезвычайно хитер и увертлив, когда обязывают обстоятельства. Он является хорошим другом Хуриону Модиалли, и он будет сопровождать Хуриона в его исследованиях.

Кьюин имеет рост 4 ½ фута (1,37 м) и выглядит как обычный Боланди, хотя его волосы посерели. Он носит белые одежды, чтобы показать свое положение.

Элиия
Иллюзионист Алых Одежд 4-ого уровня
Боланди женщина

Элиия является юной девушкой, принадлежащей к клану Шидалл. Несмотря на ее юность, взволнованная Элиия может быть самой ужасной вещью на всем Кринне! Она чрезвычайно умна (осваивая иллюзорную магию в таком темпе, что даже самый блестящий преподаватель Мисчта не верит в возможность этого) и крайне увертлива, одарена возможностью придумывать невероятные шутки, обычно на дюжину человек одновременно. Она чрезвычайно симпатичная (и наивная) девушка, и она избегает множества неприятностей, поскольку может симитировать раскаяние или сожаление лучше всех других. Возвышенные рассказы из ее уст крайне убедительны, даже для самых ловких старших.

Элиия имеет злонамеренную черту; те, кто сумеют подшутить над ней, не уйдут безнаказанно. С другой строны, подобно большинсву Боланди, она не разыгрывает шутки, которые могут физически ранить людей. Она также часто подшучивает над Мисчта, поскольку ей нравится, когда они злятся. Противная, жестокая, дьявольская, находчивая – все эти слова описывают Элиию Шидалл, грозу Селазии! Горе всем пришельцам, которые встретят ее!

Элиии всего 17 лет, с более длинными, чем обычно, коричневыми волосами и крайне большими глазами. Она обычно не носит Красные Одежды, вместо этого нося обычную одежду Боланди, украшенную ракушками.

Аолтин
Маршал Морзана
Боланди мужчина

Аолтин является наиболее уважаемым Маршалом на Селазии. Это Аолтин посодействовал расширению сети Маршалов среди кланов. Аолтин – превосходный тактик, который разработал множество хитрастей и ловушек, используемых Боланди; хоть он никогда и не был великим проказником, он умел проанализировать хорошую шутку и приспособить ее для военного использования.

Аолтин – сугубо деловой старый Боланди, едва терпящий шутки, особенно когда они направлены на него и людей под его командованием. Немногие Боланди пожелают столкнуться с его гневом.

Ныне приближаясь к крайне старому возрасту в 70 лет, Аолтин поддерживает себя в отличной физической и умственной форме. Он слегка сутул, его волосы поседели, и он носит черные одежды.

Боланди и Луны

(Выдержки из легенды Боланди)

Собравшись в небесах, боги были взволнованы. Амдукаса был тяжело ранен в битве с Непобедимым Нечто, Лунной Тенью. Рузакаса был занят починкой его копья, которое было сломоно в трех местах.

«О, горе нам!» воскликнула Тазукаса (Такхизис), пять ее голов пролили ливень слез на Кринн, ее жалобы стали ураганом. «Мы – боги, и не смогли предотвратить то, что случилось с нашими дорогими лунами!».

Гилкаса (Гилеан) и Мискаса (Мишакаль) неудержимо рыдали, когда Пакасе (Паладайну) пришла в голову замечательная мысль.

«Мы можем убедить героя спасти наши луны! Разве это не замечательно!»

«Ты и твои герои!» Крикнула в ответ Тазукаса. «Вы никуогда ни на что не годились! Они только причиняли проблемы!».

Гилкаса поднялся с пола и прекратил свои стенания. «Но на Кринне есть одна раса, которая никогда не причиняла проблем. Изобретательная раса, у которой никогда не было проблем. Несомненно, мы можем позвать Боланди!».

Боги в радости от этой мысли начали танцевать. Но Пакаса нахмурился. «Конечно, Боланди могут спасти нас. Но будут ли? Какое им дело до наших лун».

«Предложи им богатство и власть!» предложила Тазукаса.

«Увы,» вздохнул Гилкаса, «другие расы Кринна богитство и власть могут побудить на великие дела. Но Боланди столь велеки, что им не нужно ни богатство, ни власть. Я боюсь, что у нас нет ничего, что заинтересовало бы их».

Боги начали причитать, пока не заговорил раненный Амдукаса. «Я знаю Боланди. Они – великодушная и добрая раса, великодушнее и добрее всех других на Кринне. Все, что нам нужно, это вежливо попросить, и они разберутся с тварью, которая уничтожила наши луны».

Боги радовались, кроме завистливой Тазукасы. «Ах, мне бы быть столь сильной, мудрой и прекрасной, как Боланди!» воскликнула она.

Пакаса подошел к своей немесиде и прошептал «Это очень глупая мысль. Поскольку мы простые боги, мы не можем сравниться с грацией наиболее славных существ во всем мироздании, Боланди». Но Темная Королева лелеяла глупую мысль в своем сердце, поэтому она все время насылала своих слуг, невзрачных Оругхи, на Боланди. Но это никогда не беспокоило Боланди, поскольку они всегда были умнее.

Однажды Филакс, юный мальчик Боланди, известный за свою сообразительность, сплавлялся по потоку, когда спустился огромный золотой дракон. Филакс не предал значения такому невзрачному существу, пока позади него не раздался крик: «подожди!».

Филакс повернулся и увидел обессиленную фигуру бога Пакасы, растянувшуюся на животе.

«Пожалуйста!» Пакаса пресмыкался, его белые одежды потемнели от грязи. «Нам нужна помощь Боланди. Злая тварь, Лунная Тень, пришла и пожрала наши луны! Пожалуйста, помоги нам! Я прошу тебя!».

Филакс сказал, что ему нужно собирать фрукты, но столь жалобными были жалкие всхлипывания бога, что Филакс решил помочь ему. В конце концов, если не будет лун, то не будет и праздника Зенита. Филакс рассудил, что спасение лун будет еще важнее, чем сбор фруктов. Филакс погладил бога по голове и стер грязь с его одежд.

«Ну хватит, не отчаивайся. Естественно, мы разберемся с этой тварью. Теперь отправляйся обратно на небо и скажи своим богам друзьям, что все будет хорошо».

Пакаса прыгал, словно дитя, выкрикивая «Спасибо, Боланди, спасибо! Теперь мы спасены!». Затем он исчез в небе.

Филакс повернулся к дракону, который в почтении склонился перед ним. «Пожалуйста, окажи мне честь отправившись на мне к лунам» сказал дракон. «Я отдам половину моих сокровищ за эту привилегию».

Филакс рассмеялся. «Оставь сокровища себе. Я могу согнуть ветку дерева и запрыгнуть на луну, но поскольку ты попросил, я поеду на тебе…»

Затем последовало множество приключений, в которых Филакс помог тупому и трусливому золотому дракону, Друтитикстину, стать храбрым и умным. Филакс отправляется на драконе на Лунитари, затем говорит дракону, чтобы он отправился обратно на Кринн и научил других золотых драконов, как быть умными и отважными. С тех пор, благодаря Боланди, золотые драконы являются самыми отважными и умными из всего драконьего рода.

Наконец, Филакс предстал перед гигантской, неразрушимой тварью, Лунной Тенью. Расстроенная встречей с таким, без сомнения, грозным противником, Лунная Тень задумалась о способе победить ребенка Боланди. Лунная тень преобразилась и стала такой большой, что затмила все три луны.

«Можешь ли ты сделать так, маленький Криннец?» прокричал монстр.

Филакс поднатужился и напрягся, в конце концов заставив себя перерасти Лунную Тень. Тварь гневно зашипела. Филакс вернулся в свой нормальный рост, не желая расстраивать монстра. «Ты очень внушительна, Лунная Тень, почти как Боланди!».

По какой-то причине, возможно из-за ее злости и глупости, Лунную Тень разгневал комплимент. «Я тебя уничтожу!» прокричала она.

Филакс задумался на минутку, и к нему пришла блестящая идея. «Если ты сделаешь две вещи, которых я сделать не смогу, то я позволю тебе меня съесть. Если я сделаю две вещи, которых ты сделать не сможешь, то съем тебя я. Разве это не честно?».

Лунная Тень решила ответить на вызов и обманом победить. «Очень хорошо» согласилась она.

«Во-первых, можешь ли ты создать яркий свет?» спросил Филкас.

Лунная Тень сосредоточила свет лун в одной точке.

«Ярче!» потребовал Филакс. Лунная Тень напряглась. «Ярче!». Наконец, свет был достаточно ярок для целей Филакса. «Теперь мы пойдем танцевать на солнце. Я пойду первым».

И Лунная Тень увидела, как Филакс полетел к солнцу и начал танцевать, крошечное пятнышко на таком большом расстоянии. Лунная Тень не могла проиграть. Но когда она приблизилась к солнцу, она начала кричать и ссыхаться. Солнце смертельно для Лунных Теней. Вскоре монстр был мертв.

Боги были удивлены. «Как ты это сделал?» спросил Пакаса.

«Легко» заявил Филакс. «Я заставил Лунную Тень создать достаточно света, чтобы отбросить тень на солнце. Я обманул ее, заставив поверить, что я там был». Он начал делать теневые образы своими руками.

Боги прыгали от радости и благодарили Боланди. С тех пор ни одно существо во вселенной не угрожало лунам Кринна, зная, что в этом случае они столкнуться с гневом Боланди.

Анайата

Говоря о Мисчта и их родине на Селазии, возникает вопрос: «где Ирды и что стало с Анайатой?».

Хоть и утверждается, что Анайата была унесена прочь во время Катаклизма в неизвестные места, это кажется маловероятным. Катаклизм был, в основном, естественным бедствием, наказанием для тех, кто провалил свои испытания: Короля-Жреца, Лорда Сота, Высокого Короля Ирдов и народа, который позволил им неправильно использовать их силу.

Раскол Анайаты – сверхъестественный случай, который не связан с Катаклизмом. И хотя Ирды – в высшей степени рациональный народ, кто сможет сказать, что в действительности случилось в хаосе Катаклизма? Мисчта верят, что часть Анайаты, которая содержала кварталы преданных, тех Ирдов, которые служили богам, была уничтожена, и *Ирданайат* лежит где-то в Заливе Золотого Дракона.

И все же дракониды вторглись на остров Ирдов, настоящих Ирдов, и увели с собой на Ансалон многих заложников. Дракониды не забирали этих Ирдов с Селазии, хотя некоторые Ирды были схвачены Нзунта до Катаклизма и тоже были проданы в рабство. Другим заслуживающим внимания фактом является то, что все Ирды, включая Мисчта, чувствуют призыв отправиться на остров где-то в глубинах моря – пойти домой.

Возможно, что боги не покидали своих подданных, а вместо этого переместили их на новый остров. Отделился ли этот остров от Селазии и уплыл прочь сам по себе – это уже тема для предположений.

Остров Анайата все еще существует, что неизвестно для Мисчта. Те, кто был забран с Анайаты драконидами и силами, преданными Темной Королеве, описывают его како тропический рай, почти идентичный Селазии.

Ирды, которые живут на Анайате, глубоко религиозны. Они проводят большую часть своего времени в молитвах о возвращении потерянных Ирдов и спасении Мисчта, которые, как они считают, находятся в большой опасности. Ими правит сын того самого Высокого Короля, который повернулся спиной к богам перед Катаклизмом, сын, который остался верен путям Игрейна. И *Ирданайат* находится здесь, в каменной крепости.

Ирды – могучие волшебники, более сильные, чем Мисчта (смотрите подробности в *Книге Монстров, Томе 4*). Они магически окутали свой остров от обнаружения другими существами; только сила Такхизис позволила обнаружить его расположение ее драконам и солдатам-драконидам.

Ирды перенесли долгую и кровавую войну, а затем долгое Очищение. Теперь они начинают посылать эмиссаров в другие земли, чтобы узнать о местоположении потерянных Ирдов. Эти эмиссары также устанавливают дружеские отношения среди Поздних Народов, которые в прошлом не доверяли Ирдам и преследовали их.

На Селазии

Для игроков есть два способа пробраться на Селазию. Корабль с героями может разбиться на Селазии и потребовать ремонта. Тем временем некоторые Боланди в качестве шутки воруют провизию, и уводят героев в гущу джунглей, где ждут опасности и Мисчта.

Второй способ менее навязчив. Герои находятся на торговом маршруте между Таладасом и Подводными Королевствами. Вдалеке они видят большой остров («Почему бы нам не отправиться туда?» спрашивают они. Капитан отвечает «легенды говорят, что там живут злые существа, защищая свои сокровища и поедая всех, кто приближается. Мы не приблизимся»). Любопытство игроков должно сделать все остальное. Что делать героям на Селазии, где все добры? Джунгли не дружелюбны, и выжить в них – дело не из легких. Боланди могут сделать их целями для своих шуток, испытывая их терпение. Мисчта – объекты древних легенд, и, по слухам, они сильно злые. Убьют ли их

персонажи, когда заметят? Вы должны превратить Селазию и ее обитателей в вызовы, чтобы испытать способности и этику героев, попавших на нее. Запомните, что Мисчта имеют более намного более защитное мировоззрение, чем PC. Они недолюбливают плотоядных и тех, кто носит кожу, так же как и PC могут найти неудобным разговор с кем-то, кто питается человеческим мясом. Подчеркните культурные различия между человечеством и Мисчта; это сделает игровую сессию более интересной.

Если герои подружатся с Мисчта, то затем может произойти несколько событий. Оругхи могут выбрать это время для особенно решительного нападения, заставив PC работать плечом к плечу с Мисчта и Боланди. Некоторые Мисчта могут быть забраны в плен Оругхи, вынуждая PC отправиться на Федрон со спасительной миссией, что приведет к противостоянию с Нзунта.

Если PC станут очень близкими друзьями Мисчта, они могут взяться за величайшее задание из всех – воссоединение Мисчта с Ирдами, и исцеление ран, нанесенных во время Катаклизма. Это действительно эпический квест, который, возможно, приведет в опасные места и потребует магии великой силы, поскольку Мисчта верят, что физическое воссоединение Анайаты и Селазии необходимо для того, чтобы их раса снова стала единой.

Ирданайат

Хоть единственный экземпляр этой книги и был потерян для народов Селазии, Мисчта все еще помнят множество ее историй и посланий. Они устно передаются от отца к сыну.

Ирданайат никогда не считался священной книгой. Игрейн постановил, чтобы не делали копий с нее, но любой, кто захочет прочитать ее, мог отправиться в пещеру Игрейна и изучить ее на досуге, и интерпретировать ее по своему усмотрению. Таким образом, читатель мог включить свою собственную философию в текст и поучаствовать в строгих дебатах о правильном ходе дел Ирдов с другими. Игрейн намеревался создать книгу, состоящую из советов и мнения мудрого человека, а не заповедей богов.

К сожалению, книга становилась все более и более святой для Ирдов, даже когда они отвернулись от богов.

Ирданайат разделен на четыре раздела: коллекция знаний, которая описывает раннюю историю всех видов в Век Мечтаний, до времени бегства Ирдов; коллекцию философских очерков; поэмы о похвале и преданности; басни и притчи, которые демонстрируют мудрость любви.

Основная тема *Ирданайата* – нужно быть умудренным опытом и наполненным любовью, чтобы быть счастливым и преуспевающим. Здесь приведены примечательные выдержки из *Ирданайата*. Можно предположить, что эта книга является фундаментом для многих убеждений Мисчта (также как и Ирдов).

О Зле:

Основой всему злу является страх. Человек, который не боится, не имеет причин совершать зло. Те, кто совершают зло во имя получения силы, боятся ее потерять. Те, кто совершают зло во имя выживания, боятся смерти. Те, кто совершают зло ради развлечения, боятся жизни.

Страх – это чувство, поэтому ядром всего зла являются чувства. Ключ к победе над злом двойственен: эмоциональность и рациональность. Нужно быть наполненным любовью, которая является врагом страха. Но даже любовь может превратиться в ревность, которая уже есть страх – страх потерять любовь. Поэтому чувство любви должно идти рука об руку с рациональным умом, способностью осознавать (даже будучи во власти эмоций) простой факт, что чувства контролируют действия.

Хорошая жизнь происходит не из роскоши или власти, но из гармонии с жизнью. Поэтому мы должны руководствоваться любовью, но не любовью управлять или любовью к красивым или редким вещам, а любовью к самой жизни. Счастье происходит из любви к живым вещам.

Некоторые скажут, что временами возникает веская причина для страха. В такое время нужно руководствоваться умом, а не страхом; когда разум говорит быть осторожным, нужно отправиться в безопасное место, е совершая зло. Когда уйти нет возможности, можно защищаться, даже если это означает смерть врагов. Но это решение должно быть разумным, и единственным чувством должна быть печаль, что не было другого пути.

О Богах:

Боги создали Ирдов, и в этом не может быть сомнений. Даже если они не принимают наших подношений, не успокаивают нас в час нужды или не отвечают на наши молитвы чудесами, мы все еще можем чувствовать их присутствие в конфликтах мира, и в красоте творения. Вопрос который мы, не-боги, должны задать себе: «Зачем нам поклоняться им?». Часто я слышал слова – персонажи в поэме не поклоняются своему автору, так почему мы должны поклоняться тем, кто создал нас?

Факт в том, что мы не персонажи поэмы; мы живые, дышащие люди, со способностью мыслить. Боги думают, они работают, и, следовательно, мы существуем. Так что поклонение им – акт благодарности; чтобы любить жизнь, мы должны любить создателей жизни.

Но что было бы, если бы не было никаких богов? Даже если бы не было духов, направляющих творение, и мы были бы существами хаоса, мы должны поклоняться этим существам или, по крайней мере, тем вещам, за которые они стоят. Они представляют дух созидания, любви, который заслуживает уважения. Этот дух лучше уважать через поклонение.

Поклоняясь, мы признаем лучшие части себя; помня, что существуют те, кто величественнее нас, мы осознаем, что мы не величайшие, и что нам есть куда расти.

О Других Расах:

Величайшей опасностью, которая стоит перед Ирдами, как и перед всем родом огров, является порядок нашего рождения. Поскольку мы старшие, просто быть гордыми и презирать достижения других народов.

Гордость – это самолюбие, разрешительная любовь, которая не может признать никакой другой. Гордость в нашем народе – это разрушительная любовь, поскольку она не допускает любви к другим народам. Когда мы являемся объектом ненависти, необходимо скрыть себя для защиты, но в этом нет причины для ненависти.

В конце концов, Ирды покинут свой остров и присоединятся к другим расам. Когда это случится, они должны будут любить эльфов так же, как и Ирдов, людей так же, как и Ирдов, дварфов так же, как и Ирдов. Это касается и темных рас, которые желают уничтожит нас. В это время любви между всеми расами я познаю мир, и больше не будет нужды в Игрейне или моей книге, поскольку в вашем сердце будет мудрость, которая поможет выжить.

О Равновесии:

Я слышал, как мудрый человек сказал, что ими правят не боги, а природа, поэтому с какой стати они должны воздавать почести богам? Я также слышал, как он сказал, что зло существует из-за того, что между добром и злом должно быть Равновесие, и если Равновесие так важно, то почему нужно стремиться делать добро? И, таким образом, люди клянутся в преданности не доброте, а Равновесию или законам природы.

Я ранее говорил, что мы должны стремиться к двум целям: полноте знаний и полноте любви. Знание показывает нам, как использовать любовь, а любовь дает нам мудрость благоразумно использовать наше знание. Они полностью дополняют друг друга, неразделимая пара. Но нигде в этом единстве не упомянуто ни Равновесие, ни законы природы.

Природа служит двум целям. Во-первых, она питает нас. Там, где природа крайне враждебна, мы бы не смогли выжить. Природа лелеет нас. Но и сама природа имеет правителя; ей управляет погода, которая всего лишь является комбинацией тепла или холода, сырости или сухости, штиля или движущегося ветра. Это погода. Она, подобно природе, не имеет разума, это скорее сила, даваемая всем народам создателем, чтобы позволить нам жизнь.

Во-вторых, природа бросает нам вызов. Чтобы развиться, нам сперва нужно выжить. Иногда комбинации погоды доходят до крайностей, и нам сложно выжить. Это не акт жестокости, а скорее замысел создателя природы, который желает бросить вызов нашему существованию. Чтобы заработать право называть себя опытными существами, нужно проверить наши способности; мы не можем испытать наш интеллект без вызова выживанию.

Понятно, почему некоторые, особенно те, у кого нет большого знания, и кем руководят предрассудки, поклоняются природе. Силы природы так грозны, что понятно,

почему они могут вдохновить на поклонение некоторых из нас. Однако я не могу понять, почему кто-то оказывает такое же почтение высоко абстрактному понятию, известному как Равновесие.

Мы – существа Выбора. Мы имеем возможность Выбора среди интересов Многих, и интереса Одних, своих. Любовь требует, чтобы мы жертвовали и находили компромисс между нашими собственными интересами в пользу Многих. Зло, а мы поняли, что зло – это страх, существует, чтобы испытывать нашу любовь, так же как и природа, испытывающая наше знание.

Некоторые считают, что мы должны поклоняться вещам, которые имеют над нами власть; несомненно, испытание злом, созданное Равновесием, крайне сильная вещь. Но истинное поклонение – это скорее преданность, чем дань. Мы поклоняемся богам не потому, что они сильны, а потому что они добродетельны, они являются примерами для нас. Поклонение настраивает наши умы на эти достоинства; это позволяет нам превзойти самих себя.

То, что испытывает нас, сильно; немногим сильным смертным будет позволено испытание, чтобы они смогли повлиять на Равновесие, также как и очень немногие маги и жрецы великой силы могут надеяться повлиять на погоду. Однако, поклонение Равновесию ничего не значит для нас, поскольку Равновесие – невежественная вещь; оно существует, но не умеет чувствовать. Более разумно взирать на того, кто любит тебя, желает помочь тебе, чем на того, кому все равно.

Диалог Невинности и Отчаяния

Самой большой поэтической работой в *Ирданайате* является диалог между двумя собеседниками: первый собеседник, Шури, является старым огром, который прожил долгую, тяжелую жизнь, и который крайне цинично относится к жизни. Второй собеседник, Йесри, является молодым огром, который во всем видит счастье и легко игнорирует любые возможные проблемы.

Йесри:

«Здравствуй солнце,
Здравствуй новый день
Ночь ушла.
Дорога покрыта пылью
Которую поднимут чьи-то ноги.
Новые чудеса ждут моих глаз.
Мои мускулы готовы к новой борьбе.
Здравствуй славное солнце.
Здравствуй новый день».

Шури:

«Мне жаль, что я не могу поприветствовать день.
Он так же нов, как и вчера.
Солнце взойдет и сядет снова.
Никто не сможет солнце удержать навечно.
Я видел слишком много ночей
Холодные ветра приветствуют сумрак.
Я прошел сквозь множество битв
И я жду падения».

Йесри:

«Я чувствую дождь, бьющий по лицу.
Свежее небо – слезы радости
Подбадривают меня.
Ветер развивает мои волосы.
Я смотрю, как мили сменяют друг друга под ногами,
И ищу новой любви,
И выполняю новую работу,
И чувствую новую радость».

Шури:

«Лицом я чувствую холод.
Резкая вода бьет по волосам,
Слезы там, где их быть не должно.
Ветер сдирает кожу с моих пальцев.
Я делаю болезненные неуверенные шаги
Пересчитывая потери своей жизни:
Старая работа забыта,
Старые радости
Обратились в горечь».

Песнь Гилеана

Следующая выдержка из *Ирданайата* является сатирой, высмеивающей роль Гилеана как защитника Равновесия. Когда Игрейн дал ограм дар выбора, некоторые народы (особенно эльфы) начали отстаивать движение Нейтралов. Сторонники этой веры проповедовали, что только Равновесие заслуживало поклонения, и что истинное добро было недостижимо.

Интересно, что основными целями Игрейна в *Ирданайате* были нейтралы и последователи Равновесия, которые, как он верил, не давали благородным существам служить добру. Очевидно, Игрейн чувствовал, что идея Равновесия окажется заманчивой для Ирдов, которые по природе не были расположены к добру. В то время прославленное предвидение Игрейна еще не произошло; Ирды никогда не склонялись к идее поклонения нейтральности.

Посмотрите, это одинокий Гилеан сидит на своем стуле.
Гилеан, добрый Гилеан, почему вы сидите здесь?
Время еще не пришло, маятник
качается
В конце концов, он остановится – таков ход
вещей.
Убить ли мне овцу; я думаю, это повредит
Равновесию.
Подразнить ли мне любовь; нет, в этом слишком
много романтики.
Слишком много доброты в мире, поэтому я
должен быть жестоким.
Не беспокойся о смертных – пусть
дурачатся.

Гилеан, мрачный Гилеан, мне жалко вас и вашу

роль.
Никогда не познать радости любви в своей
душе.
Нет места для чувств в вашем замысле?
Нет места для любви или других прекрасных
вещей?

Поклонение вам бесплодно, ваши дары – проклятие.
Вы одобряете зло, что я считаю еще
худшим.
Вы чувствуете расчетом, ваша улыбка
жестока.
Без понятия любви ваше руководство
слепо.

Рассказ о Драконе и Ирдах

Это пример народной сказки Ирдов, которая была записана Игрейном в Ирданайате, но с несколькими дополнительными изменениями, чтобы показать философию Игрейна. Она содержит несколько драматических отличий от человеческих героических рассказов, которые ясно демонстрируют различия между двумя народами.

В большой долине, вдали от тропического острова, жило несколько семей Ирдов, трудившихся на большой ферме. Это была сложная жизнь, поскольку почва на этом острове была скудной, и им приходилось упорно трудиться, чтобы вырастить урожай. В качестве результата этой сложной жизни даже малая неудача была угрозой для их жизни.

Однажды произошло событие, обрушившее на них больше, чем просто неудачу. Дракон приземлился на холме около фермы, возможно, чтобы поохотиться на новую добычу. Ирды знали, что злые драконы включат Ирдов в свой список добычи. Но было сумрачно, когда к ним пожаловал дракон, и его тело было сокрыто в сумерках; никто не мог сказать о его цвете. Поэтому они не знали, был ли он добрым или злым.

Ирды боялись, но они знали, что страх был оправдан, и поэтому не был злом. Они решили послать животного, чтобы проверить дракона, но если бы дракон был злым, животное бы умерло, так что они отказались от этой идеи. Вместо этого они рассудили, что кому-то придется пойти и выяснить цвет дракона, поскольку злой дракон без сомнений нападет на деревню.

Один Ирда ушел, укрытый невидимостью. Час спустя он вернулся. «Это красный дракон!» воскликнул он. К счастью дракон спал, но даже при этом Ирда был напуган.

Ирды собрали большой совет, и обсудили то, что должно быть сделано. Среди этих Ирдов была юная девушка по имени Маэни. Маэли считала, что причина злости драконов заключалась в том, что их никто не любил. Если бы кто-нибудь поделился с ними любовью, думала она, то, возможно, драконы сойдут со своих злых путей.

Укрытая только тьмой ночного неба, Маэни подползла к холму дракона. Казалось, что над холмом тьма сгущалась. Воздух вонял драконом и злом, предупреждая ее держаться подальше. Ночные птицы, почувствовав прибытие нового, покинули область.

Маэни сказала себе, что страх был необоснован; драконы были свирепыми, но она еще не встречала никого, с кем бы не подружилась через любовь. Она была юной, и у нее было мало опыта в большом мире, но она имела огромный энтузиазм и красоту.

Земля была опалена и разбита; храбрая маленькая Маэли взбиралась по ней, ожидая увидеть огромного селезня в любой момент. Ей не пришлось долго ждать; вскоре она встретилась с драконом лицом к лицу.

Дракон, который плотно поел за час до прибытия, крепко спал. Маэли разрывалась между любопытностью (придется ли ей столь невежливо пробудить спящего дракона?) и посвященностью своей миссии. Наконец, она решила разбудить его.

«Маленькая девочка-огр», вдохнув воздух, сказал дракон, «Юная, свежая и нежная».

Храбрая девочка и не моргнула. «Я пришла поприветствовать тебя. Мы рады твоей компании, и мы предлагаем тебе дружбу и мир!».

Внезапно селезень зашелся смехом.

Девочка подождала, но не убежала. Ни в одном Ирде не было столько отваги, как в этой девочке, неумелой ни в магии, ни в физической битве.

Она улыбнулась: «Я слышала, что ты – злой монстр, которого нужно уничтожить. Но тебе не нужно быть злым, и не нужно уничтожать. Прими мою любовь и дружбу, и пребывай с миром».

Слова девочки были столь прекрасны, столь мягки и музыкальны, но заставили на миг дракона подумать, что он говорит с богиней. Но он вдохнул снова… нет, это был определенно огр. Дракон улыбнулся и сказал: «Маленькая девочка, позволь мне показать свою дружбу». Затем он поднялся и съел маленькую девочку. Сильный поток огня вырвался с холма, так как дракон насладился своей пищей.

Когда Ирды услышали шум, они бросились проверять свое количество. Но, увы, бедная маленькая Маэли исчезла.

Молодые Ирды рассердились и поклялись отомстить дракону, поскольку все любили Маэли и надеялись жениться на ней, когда она достигнет соответствующего возраста. Старшие, осознавая, что их молодежь была на грани совершения злого поступка, призвали молодых Ирдов и приказали им забыть о сражении с драконом.

Стараста деревни произнес длинную речь в память о Маэли, и он сказал им, что насилие во имя этой мягкой девушки опозорит ее душу. И Ирды осознали, что он был прав, открыв свои сердца печали, и предоставляя себя мукам. А дракон улыбался, слушая это, поскольку он был злым зверем и боялся радости.

Но в сердцах некоторых Ирдов боль не имела конца, и они планировали смерть дракона. Одним из них был Джуриан, умный Перевоплощатель, специализирующийся на формах зверей и монстров. Он понял, что своей хитростью он мог подтолкнуть дракона на глупый поступок, а затем захватить врасплох и убить.

Джуриан вооружился своими самыми сильными заклинаниями и взобрался на холм, в надежде застать дракона врасплох. Он добрался до логова дракона. Он с ужасом взирал на кости любимой Маэли, разбросанные, словно в шутку, по земле. Гнев вскипел в нем, но он подчинил его, в надежде завершить свою миссию.

«Дракон».

Дракон вдохнул воздух. «Огр-самец. Увы, не молодой, твое мясо не так нежно. Почему ты предлагаешь себя мне?».

Джуриан улыбнулся и начал льстить зверю. «Я всего лишь скромный кусочек, великий дракон» сказал он. «Наш народ увидел твою силу и осознал, что мы не ровня тебе. В обмен на наши жизни мы предлагаем тебе великий пир».

«В реке есть сокрытое магическое окно. Оно ведет к еде и великим сокровищам. Множество золотых монет и драгоценностей можно там найти».

«Только существо великой силы может пройти через это магическое окно; мы, Ирды, на это не способны».

Дракон, подобно всем его собратьям, любил золото, и поэтому согласился сопроводить Джуриана к магическому окну в земли золота. Джуриан отвел его к реке.

«Ты должен подойти поближе, его трудно увидеть» сказал Джуриан. Дракон подошел к краю реки, где он увидел образ сокровищ и множества восхитительных созданий. Дракон вздрогнул, а затем повернулся…

В тот же момент изумленный Джуриан был ударен большой лапой и отправился в воду. Он превратился в железного голема, чья кожа, как он считал, могла

противостоять клыкам и огню дракона. Вместо этого он погрузился на дно глубокой реки и утонул. Драконы – законченные обманщики и умеют распознавать ловушки.

Иллюзия, которую сотворил Джуриан, исчезла вскоре после его погружения в воду, судьбы, которую он уготовил дракону.

Джуриан принял свою форму назад перед смертью, но все равно утонул. И Ирды нашли его тело у реки, и снова заплакали. Затем Асперакс, самый сильный Ирда из всех когда-либо живших, величайший в искусстве войны, вооружился оружием несравненного мастерства и смертоносной магии. Он сказал своему народу, что убьет дракона. Ни одному существу не удалось навредить ему в битве. Асперакс был действительно непобедим.

Асперакс отправился к дракону, который вернулся на холм. «Я Асперакс из Перворожденных!» гордо выкрикнул воин. «Я даю клятву самим богам – никто из моего народа больше не умрет!».

И была великая битва. Но Асперакс, в своей гордыне, пренебрег воззвать к богам о помощи, и поэтому он сражался в одиночку. Поскольку драконы были отпрысками богов, их нельзя убить без разрешения богов. Час спустя дракон бросил труп Асперакса в удивленное деревне, и была тишина.

В конце ирды осознали, что их силе не сравниться с драконьей. Они покинули долину и зажили процветающей жизнью в другом месте. Поскольку жизнь важнее героизма, гордости или мести. Сохранение жизни – самое важное. Правда – не всегда самый лестный товар, но определенно самый ценный.

Боланди

Климат/Регион:	Тропический и субтропический/равнины, джунгли, холмы и горы
Частота:	Очень редкий
Организация:	Клан
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Травоядные
Интеллект:	Средний – очень высокий (8-12)
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Хаотично-доброе или нейтральное
Количество:	1-10
Класс Защиты:	7
Движение:	12, на лианах 18
Хит Дайс:	2 + 3
THAC0:	17
Кол-во атак:	1
Урон/Атаки:	1-4 (оружие)
Особые Атаки:	Смотрите ниже
Особые Защиты:	Изменение фазы
Магическая Сопротивляемость:	20%
Размер:	M (4’-5’ в высоту)
Сила Духа:	Стойкий (13)
Опыт:	270

Боланди – небольшие гуманоиды (между четырьмя и пятью футами [1,21-1,52 м] в высоту) с гладкой коричневой кожей, коричневыми волосами и глазами. Они стройны и хорошо сложены, с длинными ступнями и кистями, которые помагают им лазить. Они носят свободную льняную одежду.

Боланди разговаривают на своем собственном языке и на языке Мисчта, хотя на последнем они разговаривают с большим трудом, поскольку они имеют высокие лающие голоса.

Боланди являются расой древесных обитателей и незначительными иллюзорными силами. Они живут на Селазии, тропическом острове, который они делят с Мисчта. Они могут быть отдаленно связаны с Ирдами, но никто в действительности в полной уверенности не знает об их происхождении. За несколько сотен лет до Катаклизма Боланди жили на двух островах, принадлежащих к тому же архипелагу, что и Селазия. Но затем на их остров пришли Нзунта, темные огры, приведя с собой жестоких рабов, Оругхи. Множество Боланди погибло; лругие бежали на Селазию, где их встретили Мисчта и помогли в их борьбе с Нзунта.

Сражение: Боланди – не воинственное общество, но они знат, как защищать себя, обычно сражаясь с луками или копьями.

Они переняли много оружия у Мисчта, включая их порошковые бомбы. Эти бомбы, будучи брошенными, воздействуют на все цели в десятифутовом радиусе и заставляют их бросить успешный спасбросок против яда, или стать жертавми одного из следующих эффектов: усыпление, парализация или слепота (в зависимости от типа бомбы). Этот эффект длится 2d4 раунда.

Боланди иногда опускают свое оружие в парализующий яд, который находится на оружии два раунда, пока не испарится; раненная жертва должна выбросить успешный спасбросок против яда (с бонусом +2) или стать парализованной на 2d4 раунда. Древесные деревни Боланди защищены сетями, которые они бросают на вторгшихся.

Боланди имеют способность смещения. К зрелости (15 лет) Боланди может сместить себя (как *плащ смещения*) раз в день. К большой зрелости (40 лет), они могут сместить себя дважды в день.

Двенацать процентов от всех Боланди имеют магические способности: они могут достичь 10-ого уровня как иллюзионисты. Им в этом помагают маги Мисчта, которые иногда об этом сожалеют.

Место Обитания/Общество: Боланди – раса шутников. Сочинение совершенной грубой шутки считается самым большим подвигом, который может совершить Боланди. Поскольку они научились у Мисчта философии, посвященной сохранению жизни, они никогда не будут преднамеренно ранить других своими шутками.

Боланди живут в деревнях, построенных среди крон и ветвей деревьев. Их дома строятся из лоз, веревок, сотканных из тропической растительности, и тростника.

Некоторые Боланди живут на других островах. Они живут похожей, но несколько более дикой жизнью (без магии и более нейтральной точки зрения на жизнь), поскольку они не подверглись влиянию Мисчта.

Экология: Боланди имеют среднюю продолжительность жизни 60 лет. Они имеют от одного до трех детей за десятилетие между 15 и 35 годами, но смертность высока, и один из трех умирает в младенчестве. Боланди – раса вегетарианцев, но если потребуется, они способны есть и мясо.

Их естественными врагами являются существа, которые питаются существами человеческого размера, типа грифонов, злых драконов и тигров. На некоторых Боланди охотятся ради забавы Нзунта и Оругхи.

Огр, Мисчта

Климат/Регион:	Тропический, субтропический и умеренный/равнины, леса, болота, джунгли, холмы и горы
Частота:	Очень редкий
Организация:	Семья
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Травоядные
Интеллект:	Разный (5-20)
Сокровища:	Личные: L, M Семья: Qx5, F
Мировоззрение:	Разное, но обычно нейтрально- или законно-доброе
Количество:	1-10
Класс Защиты:	8 (10)
Движение:	6
Хит Дайс:	4 + 1
THAC0:	17
Кол-во атак:	1
Урон/Атаки:	1-10 (оружие)
Особые Атаки:	+2 к повреждению
Особые Защиты:	Смотрите ниже
Магическая Сопротивляемость:	Смотрите ниже
Размер:	M (6’ в высоту)
Сила Духа:	Стойкий (12)
Опыт:	Разный

Некогда Мисчта были великими Ирдами, Перворожденными, находясь среди благороднейших и наиболее могучих из всех гуманоидных рас. Но гродыня обрушила на их головы Катаклизм, и теперь они – Сумеречные Ирды.

По внешности Мисчта практически идентичны Ирдам – они высокие, стройные существа, в среднем достигающие шести футов (1,82 м) в высоту и веся 150 фунтов (68 кг). Женщины обычно такие же высокие и тяжелые, как и мужчины. Хоть они и худые, они весьма сильные, что подтверждают их крепкие мускулы. Оттенок их кожы колеблется от полуночно-синего до морского темно-зеленого; полуночно-синий наиболее обычен. Их волосы обычно черные, но бывают серебристыми или белыми.

Мисчта известны за свои перетекающие, изящные движения и похожие на песню голоса.

Сражение: Мисчта ненавидят сражения; когда они участвуют в битве, они страдают от штрафа -1 к их броскам атаки. Мисчта разработали два особых оружия: бола и бомбы. Бола бросаются на расстояние до 25 ярдов. Они причиняют 1d4 пунктов повреждения, и жертва должна освободиться (должна выбросить успешную проверку на Ловкость со штрафом -2), прежде чем предпринять любое другое действие. Бомбы являются полыми яйцами, которые содержат в себе смесь естественных трав и ядов. Эти бомбы, будучи брошенными, затрагивают все цели в радиусе десяти футов и заставляют их выбросить успешный спасбросок против яда или стать жертвами одного из следующих эффектов: усыпления, парализации или слепоты (в зависимости от типа бомбы). Эффект длится 2d4 раунда.

Мисчта чувствуют себя неудобно в броне, и поэтому они носят ее только при крайних случаях. Они предпочитают легкую броню (подбитую) и они никогда не наденут броню, сделанную из животных, типа кожаной.

Относительно низкая Выносливость Мисчта делает их уязвимыми к эффектам яда (-1 штраф к их спасброскам).

Место Обитания/Общество: Мисчта правит король, который является потомком самого Игрейна. Текущим королем является внучка короля, который был убит Катаклизмом. Король уходит в отставку в возрасте 300 лет, позволяя своему старшему отпрыску (мужчине или женщине) стать новым королем.

Почти все Мисчта живут в тропическом раю Селазии, хотя некоторые из них ищут потерянную Анайату и осели на других островах. На Селазии они живут в сложных постройках, созданных из соломы, бамбука и пальмовых листов. Несмотря на сложный дизайн их обиталищ, Мисчта иногда перемещаются, когда возникает надобность.

Все Мисчта овладевают искусством перевоплощения в возрасте 20 лет, что позволяет им маскироваться среди людей. Мисчта с Интеллектом 18 может выучиться и стать Знатоком Перевоплощения, когда достигнет 100 лет.

Обучение на Знатока Перевоплощения занимает 20 лет, но когда тренировки будут окончены, Знаток Перевоплощения может трансформироваться, как в случае с одноименным заклинанием волшебника 9-ого уровня, до трех раз в день.

Экология: Мисчта стараются жить в совершенной гармонии с природой. Они никогда преднамеренно не повредят живому существу, кроме как в случае самозащиты. Они – строгие вегетарианцы.

Ограничения Классов/Уровней для Мисчта

Класс	**Макс. Уровень**
Воин	
Боец	10-ый
Следопыт	15-ый
Паладин	10-ый
Соламнийский Рыцарь	Н/Д*
Волшебник	
Маг (Ренегат)	Н/Д*
Иллюзионист (Ренегат)	Н/Д*
Маг Высшего Волшебства	15-ый
Жрец	
Священник (Язычник)	Н/Д*
Друид (Язычник)	Н/Д*
Святой Орден Звезд	15-й
Плут	
Вор	10-й
Бард	Н/Д*

*Н/Д означает, что не имеет доступа к этому классу

Начальные броски способностей для Мисчта модифицируются штрафом -2 к Выносливости и +2 бонусом к Ловкости, Интеллекту и Харизме. Минимальные и максимальные очки способностей для Мисчта следующие:

Способность	**Мин.**	**Макс.**
Сила	12	18
Ловкость	8	20
Выносливость	12	16
Интеллект	5	20
Мудрость	10	18
Харизма	15	20

Огр, Нзунта

Климат/Регион:	Тропический, субтропический и умеренный/равнины, леса, болота, джунгли, холмы и горы
Частота:	Очень редкий
Организация:	Семья
Цикл Активности:	Любой
Диета:	Плотоядные
Интеллект:	Разный (5-20)
Сокровища:	Личные: L, M Семья: Qx5, F
Мировоззрение:	Разное, но обычно нейтрально- или законно-злое
Количество:	1-4
Класс Защиты:	6
Движение:	6
Хит Дайс:	4 + 1
THAC0:	17
Кол-во атак:	1
Урон/Атаки:	1-10 (оружие)
Особые Атаки:	+2 к повреждению
Особые Защиты:	Смотрите ниже
Магическая Сопротивляемость:	Смотрите ниже
Размер:	M (6’ в высоту)
Сила Духа:	Стойкий (12)
Опыт:	Разный

Существует легенда, что Перворожденные, древние огры, однажды восстанут из небытия и попытаются завладеть Кринном, как в давние дни. Некоторые ученые высмеивают эти легенды; все древние огры – деградировавшие, скотоподобные существа.

Эти ученые ошибаются. На отдаленных островах затаились дети Перворожденных, и ход времени только укрепил их жестокость. Это Нзунта.

Нзунта практически идентичны по внешности Ирдам, их ненавистным братьям; они высокие, стройные существа, достигающие в высоту шести футов (1,82 м) и веся 150 фунтов (68 кг). Женщины обычно такие же высокие и тяжелые, как и мужчины. Хоть они и худые, они довольно сильные, что доказывают их твердые мускулы. Оттенок их кожи темно-сини, почти черный, что сочетается с цветом их волос. Они имеют вытянутые лица с приспущенными веками, что придает им беспристрастный вид.

Движения Нзунта грациозны, как у Ирдов, и их голоса тоже прекрасны, но в своей более глубокой, зловещей манере. Они носят одежду, которая была сшита из шкур животных; в битве они защищают себя плотными кожаными шкурами.

Сражение: Нзунта являются энергичными бойцами, но они предпочитают сражаться со своими врагами при помощи магии. Их наследие огров и большая сила позволяет им наносить 1d10 пунктов повреждений обычной атакой оружием. Они часто наносят смертельный яд морской змеи на свое оружие (жертвы должны выбросить успешный спасбросок против яда, со штрафом -3, или немедленно умереть. Даже при успешном броске, жертва страдает от 1d6 пунктов повреждений и замедляется на 1d4 раунда).

Нзунта – способные волшебники. Они имеют более ясное понимание работы магии, чем большинство других рас, поэтому священники и волшебники Нзунта получают одно дополнительное заклинание самого высокого уровня, который они могут использовать.

Волшебники Нзунта установили Ложу Черных Одежд. Они живут по своим собственным принципам и не имеют связей с Башнями Высшего Волшебства на Ансалоне.

Место Обитания/Общество: поскольку они блюдут политику строгой расовой чистоты, число Нзунта весьма мало; существует менее трех сотен на всем Кринне. Они предпочитают править через своих рабов, Оругхи, оставаясь за кулисами.

Все Нзунта овладевают искусством перевоплощения в 20 лет, что позволяет им маскироваться среди людей. Нзунта с Интеллектом 16 или больше могут начать обучение на Знатока Перевоплощения в возрасте 75 лет. Обучение занимает 15 лет, но научившись, Знатоки Перевоплощения могут трансформироваться; как в случает с аналогичным заклинанием волшебника 9-ого уровня, до трех раз в день. Те, у кого Интеллект 18, могут взяться за обучение на Ученого Перевоплощения, когда они достигнут 150 лет. Обучение на Ученого Перевоплощения занимает 75 лет интенсивных тренировок, но когда курс будет завершен, Ученые Перевоплощения смогут изменять форму по желанию.

Нзунта ведут роскошную жизнь, благодаря их рабам Оругхи. Эти огры служат им в качестве отрядов, домашних слуг и поклонников (Нзунта верят, что другие виды огров существуют ради службы и поклонения им). Они известны за их поэзию и философию, но их искусства и наука склонны быть темными и задумчивыми.

Ходят слухи о нескольких больших колониях Нзунта в космосе. Эти огры используют спеллджаммерские технологии для продвижения своих завоевательных планов.

Экология: Нзунта имеют срок жизни около 600 лет, притом 500-летний Нзунта является обычным делом. Они рождают 1d2 чистокровных детей Нзунта в столетие, пока они не достигнут возраста в 400 лет. Рождаются и другие, но многие из них имеют характеристики Оругхи и их убивают; в отличие от других огров, Нзунта практикуют строгие стандарты расовой чистоты. Нзунта являются плотоядными; во время голода они едят своих рабов.

Ограничения Классов/Уровней для Нзунта

Класс	**Макс. Уровень**
Воин	
Боец	Неогр.
Следопыт	Н/Д*
Паладин	Н/Д*
Соламнийский Рыцарь	Н/Д*
Волшебник	
Маг (Ренегат)	Н/Д*
Иллюзионист (Ренегат)	Н/Д*
Маг Высшего Волшебства	Неогр.
Жрец	
Священник (Язычник)	Н/Д*
Друид (Язычник)	Н/Д*
Святой Орден Звезд	Неогр.
Плут	
Вор	15-й
Бард	Н/Д*

*Н/Д означает, что не имеет доступа к этому классу

Начальные броски способностей для Нзунта модифицируются штрафом -2 к Выносливости и +2 бонусом к Ловкости, Интеллекту и Харизме. Минимальные и максимальные очки способностей для Мисчта следующие:

Способность	**Мин.**	**Макс.**
Сила	12	18
Ловкость	8	20
Выносливость	12	16
Интеллект	5	20
Мудрость	10	18
Харизма	15	20

Оругхи

Эти небольшие, жирные огры являются рабами Нзунта. Они описаны в *Книге Монстров, Томе 4*. Те, у кого нет этой книги, используйте обычную статистику для огров, со следующими изменениями: Оругхи причиняют 1d6 пунктов повреждений оружием (+2 из-за их силы), и они двигаются с нормой 9 (и плавают с 18 со своими перепончатыми ногами и руками).

Дух, Мудрости

Климат/Регион:	Любой
Частота:	Очень редкий
Организация:	Одиночка
Цикл Активности:	Ночь
Диета:	Нет
Интеллект:	Богоподобный (20)
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Законно-злое
Количество:	1
Класс Защиты:	5
Движение:	12
Хит Дайс:	8 + 2
THAC0:	13
Кол-во атак:	1
Урон/Атаки:	Нет
Особые Атаки:	Усмирение, устрашение
Особые Защиты:	Чтобы причинить вред нужно магическое оружие или оружие холодной ковки, предельный переход
Магическая Сопротивляемость:	90%
Размер:	M (6’ в высоту)
Сила Духа:	Элитный (14)
Опыт:	4,000

Из всех существ, когда либо ходивших по Кринну, одним из мудрейших был Игрейн, отец Ирдов, Высших Огров. Игрейн также был существом поразительного предвидения и пророческих способностей; он увидел, что раса огров деградирует, даже если они не отвернутся от зла, и он увидел, что Ирды будут испытаны.

Чтобы помочь своему народу выжить в мире физической и духовной неопределенности, он дал Ирдам два дара. Одним из них был *Ирданайат*, писание, ставшее священным для Ирдов. Чувствуя, что этого недостаточно, Игрейн отказался от смерти и великих почестей, которые он заработал в посмертии, и разделил свою душу на восемь частей. Эти части странствовали по миру там, где жили его дети, Ирды и Мисчта, помогая им советом в момент великого кризиса и защищая их в их самый темный час нужды. Эти части души Игрейна известны как духи мудрости.

Духи мудрости появляются в основном ночью, когда все кажется мрачным. Во время крайней нужды (для руководства и защиты), Ирды и Мисчта могут воззвать к помощи, и существует 15% шанс, что дух мудрости появится. Этот призыв может быть сделан раз в жизни. Дух мудрости выглядит идентично Игрейну, высокий, мудрый, средних лет Ирда в простой одежде. Нельзя сказать, что это дух, если не использовать заклинание *обнаружения магии*.

Сражение: духи мудрости не являются эффективными бойцами. В битве они предпочитают использовать свои заклинания; они имеют возможности волшебника 20-ого уровня и священника 20-ого уровня (с 20 Мудрости и Интеллекта). Они никогда не используют заклинания, которые могут повредить или физически ранить.

Взгляд духа мудрости заставляет всех не-Ирдов и не-Мисчта бросить успешный спасбросок против палочки или в страхе бежать 3d4 раунда, бросая все, что было у них в руках.

Прикосновение духа мудрости усмиряет жертву – она не может выполнять жестокие или враждебные действия 2d6 раундов, только если ее не атакуют, в этом случае она может обороняться.

Если дух мудрости был поврежден в битве, он немедленно использует предельный переход (он может свободно передвигаться по и между планами). Если повреждение, причиненное духу мудрости в один раунд, превышает его хиты, то дух рассеивается; он перевоплощается через 50 лет. Если будут рассеяны все восемь духов, то душа Игрейна будет безвозвратно уничтожена.

Место Обитания/Общество: духи мудрости обитают в тех местах, где живут Ирда и Мисчта. Среди Ирдов есть легенда о странном мужчине, который приходит к молодым и учит их; эти учителя являются духами мудрости. Духи мудрости не дискриминируют других существ, но их слава внушает другим расам трепет.

Экология: духи мудрости не являются частью естественного порядка. Они не питаются существами и не являются частью пищевой цепи.

Духи мудрости не имеют сокровищ или магии. Они дают совет существам доброго мировоззрения, и творят лечащие заклинания в обмен на обещание персонажа защищать или помогать любым Ирдам или Мисчта, которых он встретит.